FINAL FANTASY E POKÉMON NO
NINTENDO DS

ESTÁ CHEGANDO O DESAFIO DA
ELITE DOS 4

A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY • GAMECUBE • NINTENDO 64

SELO Nintendo OFICIAL

Nintendo World



GOLDENEYE ROGUE AGENT

É BOM SER MAU

GTA ADVANCE

QUANDO O CRIME COMPENSA

ESTRATÉGIAS
TONY HAWK UNDERGROUND 2 GBA
TALES OF SYMPHONIA GC

75
NOVEMBRO
2004
R$ 6,50

agora com material exclusivo da NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br



SUPER MARIO BROS. 75

NINTENDO POWER

Este final de 2004 está sendo o período de ouro das seqüências. Nunca se viu tantos "2" por aí quanto agora. E não é de se estranhar. Afinal, fazer continuações é uma receita infalível para se faturar em cima de um título de sucesso. Uma fórmula usada muito antes da idéia do "pegue um jogo antigo, coloque numa embalagem nova" ficar na moda. Mas até que ponto criar seqüências a torto e a direito pode ser benéfico e rentável? Uma quantidade muito grande de seqüências pode matar um título? Depende da continuação. Particularmente costumo encaixá-las em três classificações.

1) "Sou igual, mas diferente": é a fórmula mais típica. Você pega um jogo de sucesso, adiciona um ou outro elemento novo e coloca um 2 ao lado do logo. Exemplos disso existem aos montes. Basta ver **Megaman**, **Kirby**, **F-Zero**, **Yu-Gi-Oh**... Novas armas? Novas pistas? Mais Cards? Desde quando isso é suficiente para melhorar ou mesmo manter um jogo vivo? **Tomb Raider** morreu assim. Jogos caça-níqueis são prejudiciais para a marca, pois saturam o jogador com mais do mesmo. Ou pior, podem estragar o próprio gênero. Quem aí ainda suporta um Card Game?

2) "Amo minha mãe, amo meu pai, mas vou arranjar uma briga": você pega um clássico e vira ele do avesso, seja no gênero (como em **Def Jam FFNY**), seja no enredo (**GoldenEye 2**). Esta é uma fórmula delicada. Você pode acabar agradando a muitos jogadores, mas pode fazer com que muitos puristas torçam o nariz e critiquem, mesmo sem conhecer. Mas é uma boa fórmula de reciclar um jogo sem desgastá-lo.

3) "O retorno do rei": Esses são uma mistura do primeiro com o segundo, mas com uma pitada de talento. São jogos bonitos de se ver, por trazerem um semnúmero de inovações, que farão com que os fãs do primeiro jogo passem horas e mais horas jogando, procurando, explorando e se divertindo. **Paper Mario 2**, **Prince of Persia 2**, **Metroid Prime 2 Echoes**, **Tony Hawk Underground 2**. Todos jogos que não são completamente novos – ainda há aquela sensação de Déjà vu – mas que entrarão na lista de favoritos de todos. Portanto, diga não à mesmice. Você só tem a ganhar.

Eric Araki
eric@conradeditora.com.br

A sua próxima Nintendo World chegará às bancas em 28 de outubro


CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

Nintendo World

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Eric Araki
Editor Assistente Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, Daniel Nieuwenhuizen, Felipe Azevedo, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Renato Siqueira, Daniel Lima, Orlando Ortiz (textos); Homero Letonai, Andreza Francisco (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial
Krisley Camilo (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World Edição 75, novembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP

ÍNDICE



Especial GoldenEye Rogue Agent
pág. 10



Tony Hawk's Underground 2
pág. 48

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.**
- **JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.**
- **SOM: músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.**
- **DIVERSÃO: prazer que o game proporciona a quem joga.**
- **REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.**

Os *Troféus NW* indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



Pokémon, Zelda e Final Fantasy no DS







Vários DSs estavam disponíveis para testes após a coletiva no Japão.



O próprio presidente da Nintendo, Satoru Iwata, comandou a festa.

COLETIVA DUPLA DA NINTENDO REVELA DETALHES ARRASADORES

Sete de outubro entrou para a história. Foi neste dia em que as duas maiores vertentes da Nintendo do planeta, a norte-americana e a japonesa realizaram suas coletivas para o lançamento do Nintendo DS. Para quem não sabe – e provavelmente esteve fora do planeta nos últimos seis meses – o NDS é o novo portátil da **Big N**. Ele promete revolucionar o jeito de jogar com suas duas telinhas. Você não joga apenas da forma tradicional; você pode utilizar a telinha inferior sensível ao toque, pode controlar as coisas usando a voz pelo microfone embutido, ou mesmo jogar à distância com seus amigos com o sistema de comunicação sem fios.









Alguns dos jogos que estarão disponíveis no lançamento. Da esquerda para a direita: Pokémon Dash, Super Mario 64x4, The Urbz: Sims in the City e Ridge Racer DS.





No topo, Nintendogs. Acima, os gênios do mundo dos games se unem para falar do Nintendo DS. Da esquerda para a direta estão Shigeru Miyamoto, Yuji Naka da Sega, Akitoshi Kawazu da SquareEnix e Tsunekazu Ishihara da Game Freak.

NO JAPÃO

A conferência japonesa foi de longe a mais reveladora. Nela, muitas celebridades do mundo dos games apareceram para apresentar as capacidades do pequeno notável. O lendário criador de Sonic, Yuji Naka, e o pai de **Zelda**, Shigeru Miyamoto, estavam entre eles, e anunciaram muitas novidades. Os estúdios da Nintendo estão preparando versões exclusivas de **The Legend of Zelda: A link to the Past** + **Four Swords**, **Super Mario Bros**. e outras marcas famosas. Mas o destaque ficou mesmo por conta de Nintendogs, o simulador de cachorrinhos. Foi o próprio Miyamoto quem realizou a demonstração. Nela, ele chamou um a um os cachorros, um de cada vez, e os cães atenderam quando seus nomes eram gritados. Ele os acariciou, alimentou e comentou que você pode ensinar truques e outras coisas.

Naka apareceu logo em seguida, anunciando que a Sega está mergulhando de cabeça no portátil, e já prepara uma série de novos jogos, como o puzzle **Puyo Puyo Fever** e um novo game de **Sonic**. Akitoshi Kawazu, o criador de **Final Fantasy Crystal Chronicles** e diretor da nova versão de **Sword of Mana**, veio em seguida. Ele afirmou que a SquareEnix tem vários projetos para o DS. Um deles é a versão DS de **FFCC**, que permitirá a até dezesseis pessoas jogar ao mesmo tempo. Foi então que ele soltou a bomba: o remake de **Final Fantasy III**, nunca lançado fora do Japão, será um dos primeiros títulos da empresa para o portátil.

Por fim, subiu ao palco Tsunekazu Ishihara, o presidente da Pokemon Co., que revelou outros dois títulos bombásticos: **Pokémon Dash**, um game de corrida com os monstrinhos que terá alguma interação com a versão do GBA de Pokémon Emerald, além das novíssimas versões **Pokémon Diamond** e **Pokémon Pearl**.

No Japão, o DS terá catorze títulos de lançamento, com preços variando de 3800 a 4800 ienes (entre 96 e 120 reais).

NOS ESTADOS UNIDOS





A versão norte-americana da coletiva não foi tão repleta de estrelas quanto a japonesa, mas não deixou nada a dever em relação a novos lançamentos. George Harrison, presidente de Marketing da NoA, foi o mestre de cerimônias. Ele anunciou que todas as empresas que haviam fechado contrato para produção de jogos estão com títulos em fase de desenvolvimento bastante avançado, e que muitos desses jogos estarão disponíveis já no primeiro mês após o lançamento do DS.

Da Electronic Arts, praticamente todos os jogos do selo EA Sports terão uma versão **DS. Fifa Soccer 2005, Madden NFL 2005, Tiger Woods PGA Tour** e outros já estão garantidos. Além desses, três outros títulos de peso darão as caras: **Need for Speed Underground 2**, com rachas alucinantes; **GoldenEye 2: Rogue Agent**, que você confere a matéria nesta edição; e o simulador de vida **The Urbz: Sims in the City**. A Namco trará Mr. Driller: Drill Spirits e seu clássico **Ridge Racer**. A Ubisoft prepara títulos exclusivos, como Rayman DS e Asphalt Urban GT, mas promete também sucessos como **Splinter Cell** e **Rainbow Six**. **Viewtifull Joe (Capcom)** e **Bomberman (Hudson)** também estão prometidos.

Da Nintendo, foram mostrados também **Yoshi's Touch & Go**, um game no estilo **Yoshi's Storty**, e **Advance Wars DS**, a versão melhorada do game de estratégia do GBA. Fora isso, a empresa anunciou que terá mais de dez games disponíveis para o lançamento, e que os jogos custarão em média 30 doletas, algo em torno de 85 reais por aqui.



No Japão, catorze jogos estarão disponíveis para o lançamento. Os cartuchos para o NDS são bem menores que os cartuchos de Gameboy convencionais.

Metroid Prime: Hunters incluso

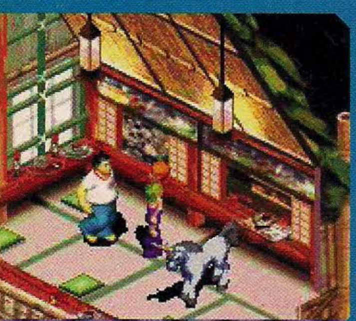
Demo do game de tiro em primeira pessoa virá com o DS



Na edição passada você soube que o DS será lançado nos States no dia 21 de novembro, e que trará o "game" PictoChat na memória, para permitir que os jogadores conversem entre si sem o uso de fios. Agora você fica conhecendo a embalagem do portátil. O pacote estará disponível nas lojas na data de lançamento, e sairá pela bagatela de 149 doletas (algo em torno de 450 reais). A grande novidade é que o pacote trará uma versão demo jogável de **Metroid Prime: Hunters**, batizada de **First Hunt**. Nele você poderá jogar uma missão do game para ter um gostinho do que está por vir. A Nintendo também deixou claro que o DS não será compatível com os jogos de Gameboy e de Gameboy Color. Além disso, os games de Gameboy Advance serão jogáveis, mas apenas no modo Single Player – isso mesmo aqueles compatíveis com o Wireless Adapter, como **Pokémon FireRed e LeafGreen**. A empresa planeja vender quatro milhões de unidades do portátil até o final de março do próximo ano.

Os melhores RPGs de todos os tempos

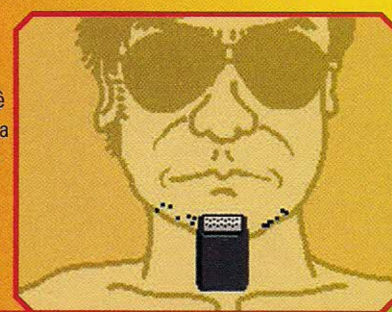
Square estuda versões de Final Fantasy VI e Chrono Trigger para o DS



No último mês **Final Fantasy I & II** foi lançado para o GBA no Japão. E aposto que você não consegue esperar para jogar esses clássicos, certo? Então aqui vai algo que vai deixar você ainda mais ansioso: juntamente com o jogo veio um cupom com a pergunta "Qual RPG da Square Enix você gostaria de ver no Nintendo DS?". Sucessos como **Final Fantasy IV, V, Romancing Saga** e **Dragon Quest** estavam entre as opções. Mas os campeões unânimes de votos para essa pergunta foram **Final Fantasy VI (III** por estas bandas) e **Chrono Trigger**. E não é de se estranhar. Ainda hoje esses dois jogos estão entre os melhores RPGs já criados para o mundo dos games. Mas segure o seu ânimo. Segundo a Square, esta pesquisa não significa que esses dois títulos serão realmente lançados para o novo portátil da Nintendo, mas que são fortes candidatos a isso. Mesmo que as chances sejam pequenas, a Square já sabe o que queremos.

Wario Ware 2 vira você de cabeça para baixo

No momento em que você estiver lendo esta edição um dos games mais malucos já lançados ganha sua continuação no Japão. É claro que estamos falando de **Wario Ware 2**. O game foi lançado no último dia 14, e traz mais de 100 tipos de mini-jogos, todos na mesma velocidade frenética do game anterior. A diferença é que este jogo vai virar você de cabeça para baixo – literalmente. O cartucho vem com um sensor de movimento semelhante ao de **Kirby Tilt'n'Tumble**, mas que é baseado em rotações. Ou seja, para alguns jogos você deverá inclinar o GBA para a esquerda, para a direita, ou mesmo virá-lo de cabeça para baixo! É a Nintendo fazendo você ver as coisas por um outro ponto de vista.



Goku x Ruffy x Naruto

Fãs de anime terão game definitivo de luta



Confesse: como fã de anime você sempre imaginou como seria uma luta entre Goku e Seiya, ou Naruto contra Ruffy, certo? Então prepare-se para ver seus sonhos realizados. A Nintendo anunciou ter firmado uma parceria com a revista Shonen Jump para produzir um game de luta com os principais personagens que já figuraram em suas páginas. Para quem não sabe, a Shonen Jump é a principal revista de mangás no Japão, e já foi a casa de um sem número de séries famosas, como **Rurouni Kenshin, Yu Yu Hakusho, Dragon Ball, Saint Seiya** e mais recentemente **One Piece** e **Naruto**. Até o fechamento desta edição foram confirmados para o jogo apenas Goku (**Dragon Ball**), Naruto (**Naruto**) e Monkey D. Ruffy (**One Piece**). Mas com tantos clássicos sendo revividos ultimamente, podemos esperar pelo combate do século.

contagem regressiva para a EGS Brasil!

Evento internacional de games está chegando

A Electronic Game Show é considerada a E3 da América Latina. Esta comparação não está errada de verdade. Afinal, o evento iniciado no México em 2002 vem reunindo milhares de visitantes todos os anos, acumulando recordes de público em todos os países em que acontece. Claro que um acontecimento desta magnitude não poderia deixar os brasileiros de fora.

No mês de novembro a cidade de São Paulo será o palco da primeira edição brasileira da EGS, um evento de padrões internacionais no país. Segundo Reinaldo Normand, organizador do evento, as principais empresas de games do país já fecharam suas participações com o evento, com estandes, torneios e promoções. Empresas como Electronic Arts, Atari, Level Up e Vivendi marcarão presença por lá.

Claro que a Nintendo não ficaria de fora dessa. A **Big N** estará no evento com um estande para fazer tremer o pavilhão do Expo Center Norte. A grande atração do evento será a apresentação do Nintendo DS, que provavelmente estará disponível para que os jogadores brasileiros possam desfrutar da experiência das duas telinhas. **Metroid Prime 2** estará disponível ao público, e celebridades da empresa farão palestras aos interessados. Além disso, torneios de **Donkey Konga**, **Mario Kart** e **Fifa Soccer 2005** farão a alegria dos competidores.

Nós, da Conrad Editora, também temos nossa participação garantida. Em nosso estande, além de promoções especiais para os leitores que fizerem assinaturas ou adquirirem edições de nossas revistas, os fãs poderão participar de Quizes, autografar suas revistas em tardes de autógrafos, concorrer em torneios de games e, especialmente para o público de Treinadores, da Quarta Edição do campeonato brasileiro de Pokémon, o Desafio à Elite dos Quatro (confira mais informações na seção PokéWorld).

Você não vai ficar fora dessa, vai?

EGS Brasil
Dias 19 a 21 de novembro
Expo Center Norte
São Paulo – SP
Mais informações:
www.electronicgameshow.com





GBA SP decolando

vendas do portátil quase dobram em setembro e outubro

Para comemorar os 20 milhões de GBAs SP vendidos pelo mundo, a Nintendo reduziu o preço do portátil tanto no Japão quanto nos States. Isso você já leu na edição anterior, e provavelmente reclamou por esses preços reduzidos não derem nem sombra de aparecer por aqui. Mas o que você não sabe é que essa receita deu muito certo. Mais que o esperado, na verdade. Desde a queda dos preços a venda dos GBAs SP, tanto no Japão quanto nos EUA, subiu em 70%. Isso coloca o portátil no posto de console mais vendido nos maiores mercados do mundo. Mas esse salto não se deve apenas ao preço menor. **Pokémon FireRed & LeafGreen** e **Pokémon Emerald** chegaram em setembro às prateleiras japonesas e norte-americanas, respectivamente. "A chave para o sucesso no ramo dos games não é segredo para ninguém", diz George Harrison, vice-presidente de Marketing da Nintendo. "Quando oferecemos um produto muito bom a um preço melhor ainda, os jogadores gostam". E Harrison esté certo: FireRed e LeafGreen venderam um milhão de cópias cada em apenas 21 dias. Isso é quase duas vezes mais o que as versões Ruby e Sapphire.

calendário da Liga Oficial Pokémon Evolution

Todos os campeonatos da Liga pelo país

São Paulo

Desafio do Ginásio Metálico
Dia 26 de Setembro, a partir das 13h
Devir Livraria
Rua: Teodureto Souto, 624 - Cambuci - São Paulo SP
Inscrições no local, entrada franca.

Etapa Regional Paulista
Dia 26 de Setembro, a partir das 10 às 19h
SESC Santos
Rua: Conselheiro Ribas, 136, Santos - SP
Inscrições no local, entrada franca.
Patrocínio da Locadora Virtua Games e SESC Santos
Mais informações: dafni@pop.com.br ou renatozurita@pop.com.br

Rio de Janeiro

Desafio do Ginásio Elétrico
Dia 11 de setembro, a partir das 13h
UERJ - Universidade Estadual do Rio de Janeiro
Rua: São Francisco Xavier, 524 - Maracanã - Rio de Janeiro/RJ
Mais informações: (0XX21) 2556-3210

Paraná

Desafio do Ginásio Gelo
Dia 22 de agosto, a partir das 14h
Travessa São Benedito, 10 - Ahú – Curitiba/PA
Mais informações:
Caio_frozen@terra.com.br

Brasília

Treinamento Intensivo RS
Treinamento Intensivo RS
Dia 18 de setembro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Desafio do Ginásio Venenoso
Dia 9 de outubro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Treinamento Intensivo RS
Dia 13 de novembro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Desafio do Ginásio Pedra
Dia 11 de dezembro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com



Admirável mundo Nintendo

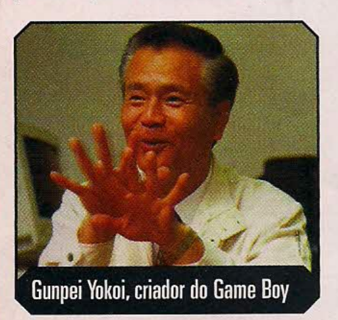
Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Das cartas aos jogos (parte final)

Nos anos seguintes, Yamauchi fez progressos rápidos e astronômicos. Em 1951, mudou o nome da empresa para Nintendo Karuta. No ano seguinte, mudou a sede para um prédio maior e construiu uma fábrica em Quioto. Em 1953, foi o pioneiro na fabricação de cartas plastificadas no Japão. Em 1959, fechou um acordo com a Disney para produzir cartas com Mickey, Donald e companhia. O crescimento resultou na abertura do capital da empresa em janeiro de 1962, quando suas ações foram negociadas na Bolsa de Valores de Quioto e Osaka.

No ano seguinte, Hiroshi Yamauchi muda novamente o nome da empresa para Nintendo Company Ltd., querendo diversificar os negócios. As próximas três empreitadas foram desastrosas: arroz instantâneo (era só misturar com água e pronto: uma comida horrorosa), Love Hotel ("hotel" para casais, com quartos alugados a hora, sendo o próprio Yamauchi um grande freqüentador) e Daiya (uma frota de táxis, que Yamauchi abandonou quando teve que enfrentar as exigências do sindicato).


Gunpei Yokoi, criador do Game Boy

Em 1969, Yamauchi fundou a nova divisão da Nintendo: Games. A primeira experiência foi um brinquedo chamado Rabbit Coaster. Na ocasião, o presidente chamou ao seu escritório um engenheiro recém-contratado, depois de saber de sua habilidade em inventar brinquedos: Gunpei Yokoi. Requisitado a criar algo grande, o jovem inventou uma mão retrátil que podia pegar objetos distantes, a Ultra Hand. Foi um sucesso: 1,2 milhão de unidades no Natal de 1970. Depois disso, Gunpei continuou com a linha de brinquedos de sucesso, e vieram a Ultra Machine, a Ultra Scope, o Love Tester e a linha de brinquedos Kousenjuu (arma de luz), nascida do acordo com a Sharp para utilizar sua tecnologia de sensores de luz. A Nintendo se tornou a primeira empresa a incorporar componentes eletrônicos em seus brinquedos. Em 1973, Gunpei Yokoi e Masayuki Uemura criaram a mais nova sensação das famílias japonesas: galerias de tiro de luz em antigas pistas de boliche abandonadas. No ano seguinte, uma outra versão da brincadeira: Wild Gunman, é exportado para a Europa e EUA.

Color-TV Game 6

Observando o sucesso e progresso dos videogames nos EUA, Yamauchi decidiu importar oficialmente o Pong para o Japão, em 1975. Masayuki sugeriu que a Nintendo se aliasse a alguma empresa fabricante de microprocessadores, no que Yamauchi concordou, fechando contrato com a Mitsubishi. O resultado foi o Color-TV Game 6, primeiro videogame da Nintendo, que vendeu um milhão de peças em 1977. No mesmo ano, um tal Shigeru Miyamoto foi contratado para ajudar na criação de games. Nos anos seguintes, novas versões do Color-TV Game foram produzidas, com sucesso repetido, mas a explosão veio mesmo com o novo brinquedo de Gunpei Yokoi (Game & Watch), o primeiro grande sucesso de Shigeru Miyamoto (Donkey Kong) e a invenção do genial Masayuki Uemura (NES). O futuro da maior empresa de games do mundo, nossa amada Nintendo, você já conhece.

Qual é o game?



Na edição 74, que trouxe o game **Metroid Prime 2: Echoes** na capa, a foto estava fácil demais e muita gente acertou. A foto publicada era do jogo **Battletoads**, do Nintendinho (NES). Os ganhadores são: Salvador Marques Junior, Daniel J. R. de Oliveira e Émerson Watanabe.

Se ainda não foi desta vez que você ganhou, adivinhe qual é o game que aparece na foto ao lado e mande a reposta, junto com seus dados (nome e endereço completo) para: redação@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto Misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo da **Nintendo World**.

N-versariantes de novembro

Personalidades, games e empresas que nasceram no limiar do fim de ano.

05 Hideki Sato, antigo presidente da extinta Sega e hoje vice-presidente da nova Sega Sammy Holdings, completa 54 anos.

06 O produtor de **Chrono Trigger** e diretor de **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, Kazuhiko Aoki, comemora 43 anos. Ele foi o quinto funcion·rio contratado pela Square.
Seis anos do lançamento do Game Boy Color no Japão.

07 O fóssil vivo, amado ex-presidente e atual conselheiro da Big N, Hiroshi Yamauchi, chega aos 77 anos com a mente fresquinha: foi dele a idéia de lançar o Nintendo DS.

08 A empresa respons·vel pelos games dos monstrinhos de bolso, a Creatures Inc., completa nove anos de existência. E tome Pokémon!

16 O homem prodígio e senhor simpatia Shigeru Miyamoto, o gênio que nos deu **Mario**, **Zelda** e outras maravilhas, merece a maior festa do mundo por seus 52 anos.

17 O braço direito de Miyamoto, Takashi Tezuka, comemora seus 44 anos. Ele entrou na Nintendo em 1985 e dirigiu pérolas como **Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past**, e trabalhou como o produtor em **Super Mario Sunshine** e **The Legend of Zelda: The Wind Waker**.

18 Comemoramos a chegada de dois consoles Nintendo aos EUA: do Game Boy Color, h· seis anos, e do GameCube, há três anos.

25 O pai de **Final Fantasy**, Hironobu Sakaguchi, faz 42 anos. Ele acaba de fundar sua própria empresa, a Mist Walker.



MisterBros
www.misterbros.com.br
TELEVENDAS:
(11) 3266-4176
GAMES
GAME BOY
GAMECUBE
Sound Kit
WWW.MISTERBROS.COM.BR
ATENDIMENTO DE SEGUNDA À SÁBADO DAS 09:00 ÁS 18:00 HORAS



O 07 não é apenas o agente secreto mais famoso (um agente SECRETO famoso...?) do mundo. James Bond também é uma das marcas cinematográficas mais bem sucedidas do mundo dos games. Basta ver a quantidade de jogos lançados com o agente. Foram mais de vinte títulos diferentes, entre games baseados em filmes, jogos independentes e até mesmo títulos com produções dignas de um filme. Alguns desses jogos entraram para a história, em especial 007 GoldenEye. Ainda hoje ele figura entre os melhores games de N64 de todos os tempos. Mais que isso: foi GoldenEye quem popularizou o gênero tiro em primeira pessoa para os consoles caseiros, com um sistema sólido e principalmente um Multiplayer divertido, que apenas o N64 podia proporcionar. Com essa fama toda não era difícil de imaginar que alguma empresa se interessaria em fazer uma seqüência de GoldenEye. Claro, uma continuação assim carregaria um sem-número de riscos. Afinal, além de ser algo inédito na história dos Bond-Games, um "2" faria com que os fãs mais puristas de GoldenEye preparassem toda uma lista de críticas e comparações caso o game não fosse à altura do anterior. Felizmente a empresa interessada em fazer o segundo game de GoldenEye era a Electronic Arts. E para atingir seus objetivos ela reuniu uma equipe de primeira grandeza, com designers e programadores da Ubi Soft que participaram de Splinter Cell, da Bungie que fizeram nome em Halo, e até mesmo da Konami. Se ela conseguiu o que queria? Pode apostar que sim.

cansado de bancar o agente bonzinho?

GoldenEye: rogue Agent

Por Eric Araki



Os cenários de GoldenEye 2 podem ser utilizados para mandar seus oponentes pelos ares. Existem várias armadilhas espalhadas por todos os lugares. Seja criativo!

Minha casa, minha arma

Além das armas e de seu olho dourado, você pode contar com outra arma: o cenário. Isso mesmo: muitas vezes você poderá utilizar as armadilhas presentes no próprio cenário para acabar com seus inimigos. Em um dos cenários, com o tema de Honk Kong, você pode pressionar um interruptor para que um dragão gigantesco cuspa fogo sobre alguns alvos. Você pode pressionar outro interruptor para que o chão de metal em outra fase se abra engolindo os oponentes, ou mesmo usar câmeras de segurança para encontrar onde seus alvos estão. Há até mesmo uma sala em que você pode trancar seus oponentes e queimá-los vivos com um lança-chamas. Isso permite que você jogue várias e várias vezes a mesma missão, usando diferentes artifícios para cumprir seus objetivos.
Sem mencionar nas várias estratégias possíveis de se realizar no modo Multiplayer.



É BOM SER MAU

Idéias inéditas exigem conceitos inovadores também. E a receita foi bastante simples. Quais eram as duas constantes nos Bond-Games? Bond e os vilões. Em todos os games o jogador via tudo pelo ponto de vista do agente do MI6. Ou seja, você era o mocinho, alguém que não poderia sair dando tiros em reféns para livrar sua pele. Mas e se você quisesse ser realmente um agente especial sem limitações éticas? Se você pudesse usar de todos os artifícios possíveis para completar suas missões, desde usar seus capangas como escudos humanos a mandar pelos ares uma sala repleta de reféns? Se isso soa atraente para você, então você entendeu o espírito de **Rogue Agent**.

Você era um agente 00 brilhante, que poderia muito bem ter sido tão bom ou ainda melhor que Bond. Mas seu talento era grande demais para ficar preso às regras ultrapassadas do MI6. Por isso mesmo, você acabou sendo expulso do serviço secreto por comportamento de risco durante as missões. Percebendo este talento, Auric Goldfinger o recruta para sua organização criminosa, que se prepara para entrar em guerra contra todos os outros líderes do crime organizado, visando tomar todo o poder para si. E nem é preciso dizer que aqui você é livre para fazer o que bem entender para realizar suas missões.

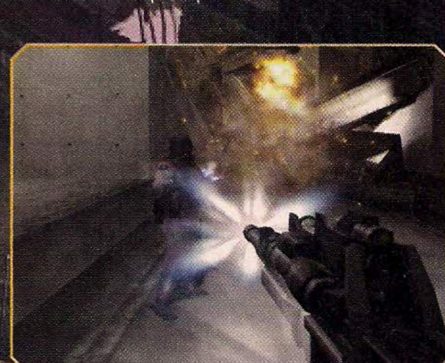
Diversão Multiplayer

O pessoal da EA está preparando uma série de novos modos Multiplayer. Além do Deathmatch, haverá também um modo de times, no estilo Counter-Strike, em que cada equipe deve realizar uma série de missões. Quem realizá-las primeiro, vence o desafio.

QUANDO O CRIME COMPENSA

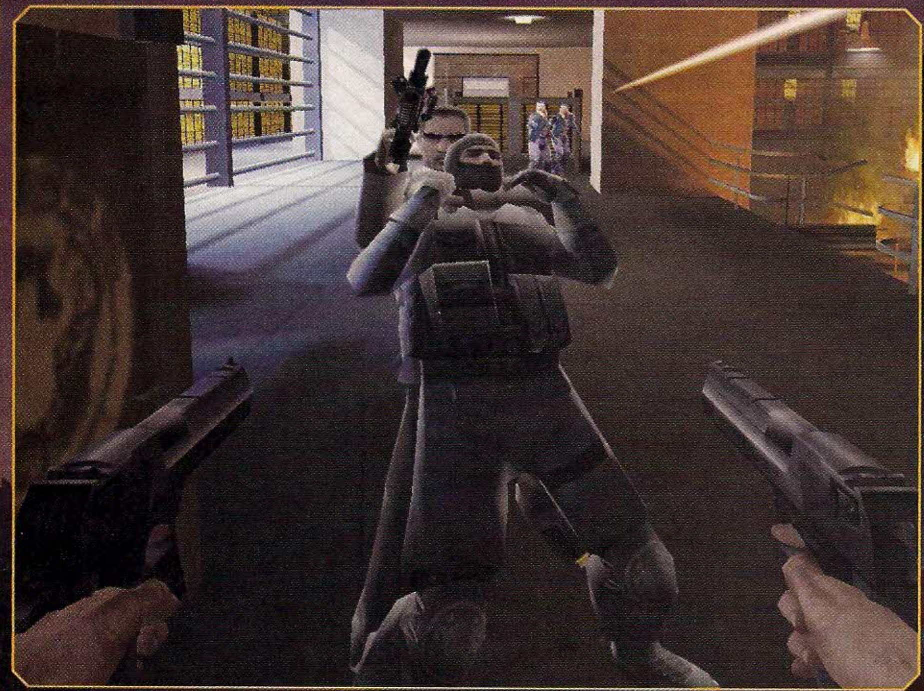
Você contará com equipamentos dignos de qualquer agente 00. Você terá qualquer arma que quiser, desde pistolas 357 a lança-mísseis. Poderá também usar metralhadoras, rifles, bombas de napalm e muitas outras coisinhas que fazem BOOM. Fora isso, você também pode recolher qualquer coisa que estiver no chão para utilizar como arma, basta usar sua criatividade. Além disso, você também contará com todo um exército de homens a seu serviço. Você pode dar ordens para que eles realizem ações como patrulhar uma área ou vasculhar corredores à procura de inimigos. Além disso esses soldados contam com a inteligência artificial batizada de EVIL. Quando cercados ou colocados em uma situação de risco, esses soldados agem mais e mais desesperadamente, podendo reverter um combate ao seu favor. Se você precioná-los mais, os resultados podem ser ainda melhores. Mas todos sabem que apenas as armas e homens não bastam para derrotar Bond. É aí que entra o seu talento maligno. Com duas pistolas nas mãos, você pode controlar as duas miras independentemente, com o direcional analógico e o botão C. Dessa forma, você pode acabar com vários inimigos ao mesmo tempo, ou usar duas armas diferentes, disparando livremente. Você pode se esconder atrás de mesas, cadeiras ou qualquer coisa que possa servir de cobertura, enquanto atira em seus inimigos. Você pode até mesmo socar seus inimigos para imobilizá-los e utilizá-los como escudos humanos, para então arremessá-los contra as tropas inimigas, sobre barris explosivos ou de um precipício.








Mas e o Bond...?



Mesmo que a história não envolva diretamente o agente 007, a MI6 não ficará de braços cruzados diante das loucuras realizadas pelos chefões do crime organizado. Em várias fases você terá de encarar diversos agentes 00, incluindo o próprio Sr. Bond. Em uma missão em Fort Knox, Bond aparece saltando pelo teto de vidro, bem no meio do fogo cruzado das suas forças contra a de seus inimigos. Ele leva metade dos exércitos de cada um dos lados e desaparece. Em outra, ele invade sua base sozinho, e tenta evitar que você dispare mísseis. Se você terá um duelo com o agente? Só o tempo dirá.



Além de um armamento pesado, você conta com muitas outras formas de matar. Pode usar seus inimigos como escudos, pode usar seu olho dourado e muito mais.

A MALDADE ESTÁ NOS OLHOS DE QUEM VÊ

Mas estamos falando de Bond, o agente secreto mais bem sucedido da MI6. Talvez nem seus talentos bastam para pará-lo. Por isso mesmo você conta com um grande trunfo. Durante a segunda missão você perde um olho. Os pesquisadores de Goldfinger resolvem substituir seu olho cego por um olho sintético, dourado, e que foi desenvolvido com base nos sistemas presentes num satélite que conhecemos bem: o GoldenEye.

Mas não pense que este olho garante a você apenas algumas informações sobre os inimigos que você está enfrentando. Ao seu comando, ele gera campos magnéticos que podem interferir em sistemas eletrônicos (como os Bond-ispositivos), criar escudos eletromagnéticos ou mesmo erguer objetos metálicos, como as armas de seus oponentes! Você pode jogar um container sobre alguns inimigos, levantar um soldado seu e arremessar contra um helicóptero, e tudo mais o que sua mente perversa permitir.

Mas você não pode utilizar esses poderes para sempre. O GoldenEye se alimenta de adrenalina, e para recuperar o nível dessa substância, você deve matar seus inimigos e saciar seu sadismo. À medida que você for avançando nas fases, seu olho vai recebendo mais e mais habilidades.

PROMESSA

Desde sua primeira exibição ao público, durante a E3, o game evoluiu muito. Lá ele ainda trazia um framerate bastante baixo. A versão final trará 30 FPS constantes – básico, mas eficiente, especialmente para um game de tiro em primeira pessoa. Ainda assim, o pessoal da EA ainda tem muito o que arrumar para o lançamento, marcado para o dia 17 deste mês. Mas ainda assim, este é um forte candidato para melhor game de tiro em primeira pessoa para o Cube do ano. Fique de olho.



ENTRE COBRAS E LAGARTOS

É claro que não poderiam faltar os vilões da saga de Bond num jogo que enfoca o "lado negro da força". Além de Goldfinger você encontrará uma série de outras caras conhecidas durante o jogo.
Os fãs vão se deliciar ao ver todas essas mentes criminosas juntas. Confira:

Auric Goldfinger
Filme original: 007 contra Goldfinger (1964)
O pivô de toda essa operação. Foi ele quem alistou GoldenEye para proteger sua superarma, o canhão OMEN, que será usada para vencer o Dr. No. Ainda assim, o ex-00 sabe que não pode confiar plenamente no vilão egocêntrico, já que traição é seu segundo nome.

Dr. Julius No
Filme original: 007 contra o terrível Dr. No (1962)
O primeiro grande inimigo de Bond, e também o responsável por toda a disputa pelo submundo. Este cientista diabólico é especialista em bioengenharia, aeronáutica e armas nucleares, e planeja matar todos os demais chefes do crime para tomar o poder para si.

Francisco Scaramanga
Filme original: 007 contra o Homem com a Pistola de Ouro (1974)
Um exímio assassino, Scaramanga é um vilão elegante e dono de uma das armas mais famosas de toda a série, a Pistola de Ouro. Como maníaco por tecnologia, Scaramanga também foi o responsável pelo design do GoldenEye que está em seu olho.

Pussy Galore
Filme original: 007 contra Goldfinger (1964)
Uma das mais conhecidas Bond Girls de todos os tempos. Ela era uma ladra profissional antes de se unir à equipe de Goldfinger como piloto. A loira conta com duas armas para deixar seus inimigos atordoados: sua beleza e suas habilidades em artes marciais.

Xenia Onatopp
Filme original: 007 em GoldenEye (1995)
A principal vilã de GoldenEye não poderia ficar de fora dessa. Excelente piloto e assassina, Onatopp é a primeira oficial do Dr. No, e será (novamente) sua principal rival. Ela será a comandante dos principais ataques às instalações de Goldfinger.

Oddjob
Filme original: 007 contra Goldfinger (1964)
Um dos mais famosos comparsas da história de Bond. Oddjob é o guarda-costas gigante de Goldfinger, e que possui um chapéu com lâminas mortais usado para proteger seu mestre. E você terá de lidar com os ciúmes deste gigante, pois só há lugar para um guarda-costas.

Number One
Filme original: 007 Só se vive duas vezes (1967)
O líder de um verdadeiro império criminoso que aparece em diversos filmes do agente 007, mas que só dá as caras mesmo em 67. Number One ainda é um poderoso criminoso, tendo praticamente o mundo em suas mãos, mas que tem planos especiais para GoldenEye...

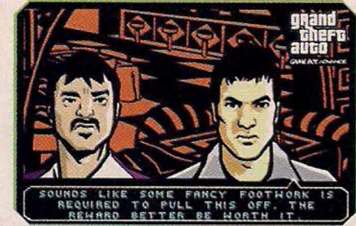


ELETROMÍL
VÍDEO GAMES
A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
O MELHOR PREÇO E MAIOR GARANTIA
Nintendo®
COMPRA - VENDA - TROCA
CONSERTO DE VÍDEO GAMES
VENDEMOS VIA SEDEX
20 anos de tradição em games
ACEITAMOS SEU APARELHO USADO COMO PARTE DO PAGAMENTO*
OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS,
VOCÊ ENCONTRA AQUI!
AQUI TEM!
Donkey Konga
+
POR APENAS R$ 249,50
PAGAMENTO EM DINHEIRO
American Express
MasterCard
MasterCard Electronic
Diners Club International
Cheque Eletrônico Banco24Horas
MasterCard Maestro
REDE SHOP
Maestro
*SUJEITO A ANÁLISE DE PREÇOS - OFERTA SUJEITA A DISPONIBILIDADE DE ESTOQUE - FOTOS ILUSTRATIVAS
DAM



GRAND THEFT AUTO Advance

Chegue de amadorismo! A Rockstar entrou na briga para valer.



Inicialmente, os direitos de produção dos jogos da série **Grand Theft Auto** para o portátil da Nintendo estavam nas mãos da Destination Software. Mas quando a série **GTA** se tornou sinônimo de sucesso absoluto em meados de outubro de 2001, conquistando milhares de fãs ao redor do globo, a Rockstar Games voltou atrás e tratou logo de obter os direitos do game. Para produzir a terceira versão do game, a Rockstar fechou negócios com os veteranos da Digital Eclipse (equipe responsável por títulos como **Tron 2.0: Killer App** e **Spyro the Dragon**), e juntas a promessa é de um game totalmente novo para agradar os donos de GBA.

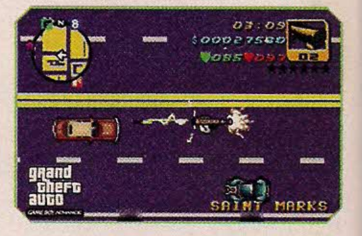
Leve uma vida bandida no GBA

Em **Grand Theft Auto Advance** o jogador roubará carros, executará "serviços" sujos e também receberá grana para dar fim em gente poderosa (ninguém pode se pôr no seu caminho sem sofrer com as conseqüências). Enfim, você estará na condição de anti-herói fazendo de tudo para sobreviver no submundo do crime. O palco dos acontecimentos é a cidade virtual de Liberty City e seu personagem é Mike – o cara topa qualquer tipo de trabalho, melhor ainda se for do tipo "risco total" e "fora da lei". Ele é um membro da Mob, uma das "famílias" (entenda: máfia ou facção) proeminentes da cidade e tem uma sociedade com Vinnie – o responsável pelos seus contratos e agenciamento para o crime.

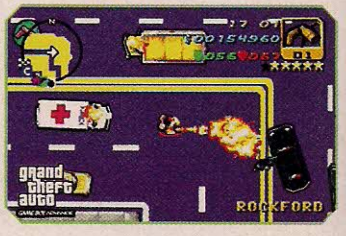
Mike planeja deixar a vida do crime, mas ele sabe que suas chances de abandonar a família amigavelmente são quase nulas. Seu grande plano é juntar uma boa soma em dinheiro e sumir da cidade. Entretanto, a coisa se complica quando seu sócio, Vinnie, morre tragicamente em um atentado com um carro-bomba e todas as pistas apontam Mike como principal suspeito do crime, isso aos olhos da Mob. Sem grana e com a cabeça a prêmio, ele precisa encontrar o verdadeiro culpado e para isso se torna autônomo, realizando trabalhos perigosos para qualquer facção – Yardies, Yakuza, Triad e até mesmo para a própria Mob. Envolvendo-se com todas as turmas, Mike estará em posição privelegiada e poderá passar informações à quem pagar o maior







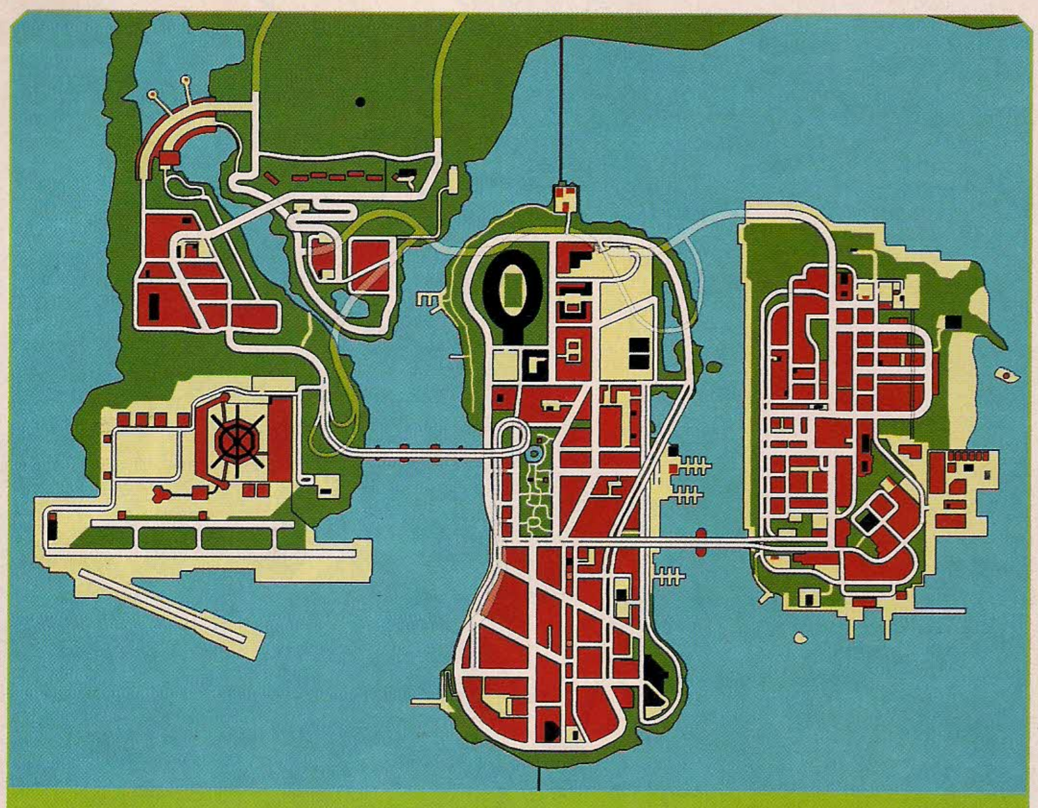








Produtora	Rockstar Games
Desenvolvimento	Digital Eclipse
Gênero	Ação
Lançamento	25 de outubro de 2004



Este é o mapa completo da cidade de Liberty City, que está dividida em três áreas: Shoreside Vale, Stauton Island e Portland. Segundo a Rockstar, a versão GBA terá uma série de novos locais para explorar, deixando o jogo três vezes maior que o original.







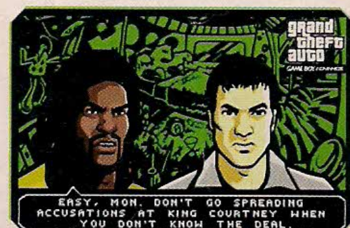
preço. Ou seja, o jogador será sempre amigo e inimigo de todos, trabalhando a favor do dinheiro e em busca do seu objetivo. Já deu para perceber que neste game todas as regras serão quebradas e o jogador levará uma verdadeira vida bandida.

Tá na cara que esse vai ser diferente!

O enredo é bacana, mas e a parte visual? Em vista da evolução que a série alcançou, **GTA Advance** combinará diversos elementos dos seus games modernos, herdando boa parte da interface de **GTA III** (lançado apenas para PlayStation 2, Xbox e PC): com a barra de vida, colete, nível de procurado (interesse da polícia pela sua captura) e minimapas. Entretanto, a visão de jogo continuará com a fórmula antiga: ângulo fixo e perspectiva aérea. Embora a idéia da visão aérea seja sinônimo de "limitações" para muitos, o visual da cidade será bem valorizado, permitindo ao jogador alternar entre três níves de zoom (aproximar ou afastar a câmera), enfatizando bastante os detalhes 3D utilizados nos prédios e veículos. Sem contar que o game receberá aplicações de técnicas características de cartoon. Apesar do jogo requerer uma rápida adaptação na jogabilidade – que pode ser um tanto confusa inicialmente, todos os outros elementos do game prometem instigar o jogador a permanecer jogando por horas até completar cada objetivo. Para não se perder no cenário, todos os objetivos serão indicados no mini-mapa, da mesma forma que pontos de encontro, Spray Shops (lojas onde você poderá dar nova pintura ao seu carro e assim despistar a polícia e mesmo inimigos) e Ammu-Nation (loja de armas). Todos terão pequenos ícones indicando a localização exata. Para aqueles que ainda não estão familiarizados com o mundo de **GTA**, a maioria de suas missões conseqüentemente atrairá a atenção da polícia e para se livrar deles, o jogador será obrigado a desenvolver manobras de fuga: seja se escondendo ou pintando o carro para livrar-se de seus perseguidores. Mas o que fazer quando pegar uma missão onde seu nível de procurado alcançar o pico máximo e até a SWAT e um tanque de guerra ficar na sua cola? Simples. Pegue um carro da polícia e finja ser um homem da lei, iniciando uma missão paralela! De um modo geral essas missões alternativas influenciam apenas no acréscimo de diversão e aumentam o desafio, o que é ótimo.

Entre as missões alternativas temos a Vigilante, onde o jogador recebe a tarefa de perseguir motoristas infratores e eliminá-los dentro do tempo estipulado e contando apenas com a ajuda do rádio da polícia para saber quando e onde deve ser feita interceptação. Além desta, teremos: Taxi Driver, na qual você usa um táxi para transportar passageiros de um lado para outro e assim ganhar uma grana extra; e Emergency, assumindo o volante de uma ambulância para recolher gente ferida em diferentes pontos da cidade e levá-las ao hospital mais próximo.

Outra coisa bacana, é que o jogador terá total liberdade para andar por Liberty City, no caso de não estar em missão. Desta forma, também será possível obter informações e estreitar vínculos com seus contatos para se aprofundar na trama - dentre os seus contatos estão personagens de outros games da série, como poderosa Asuka – que aparece em **GTA 3**. O melhor mesmo é que cada um tire suas próprias conclusões, pois quando você estiver lendo esta matéria, o game já estará disponível.

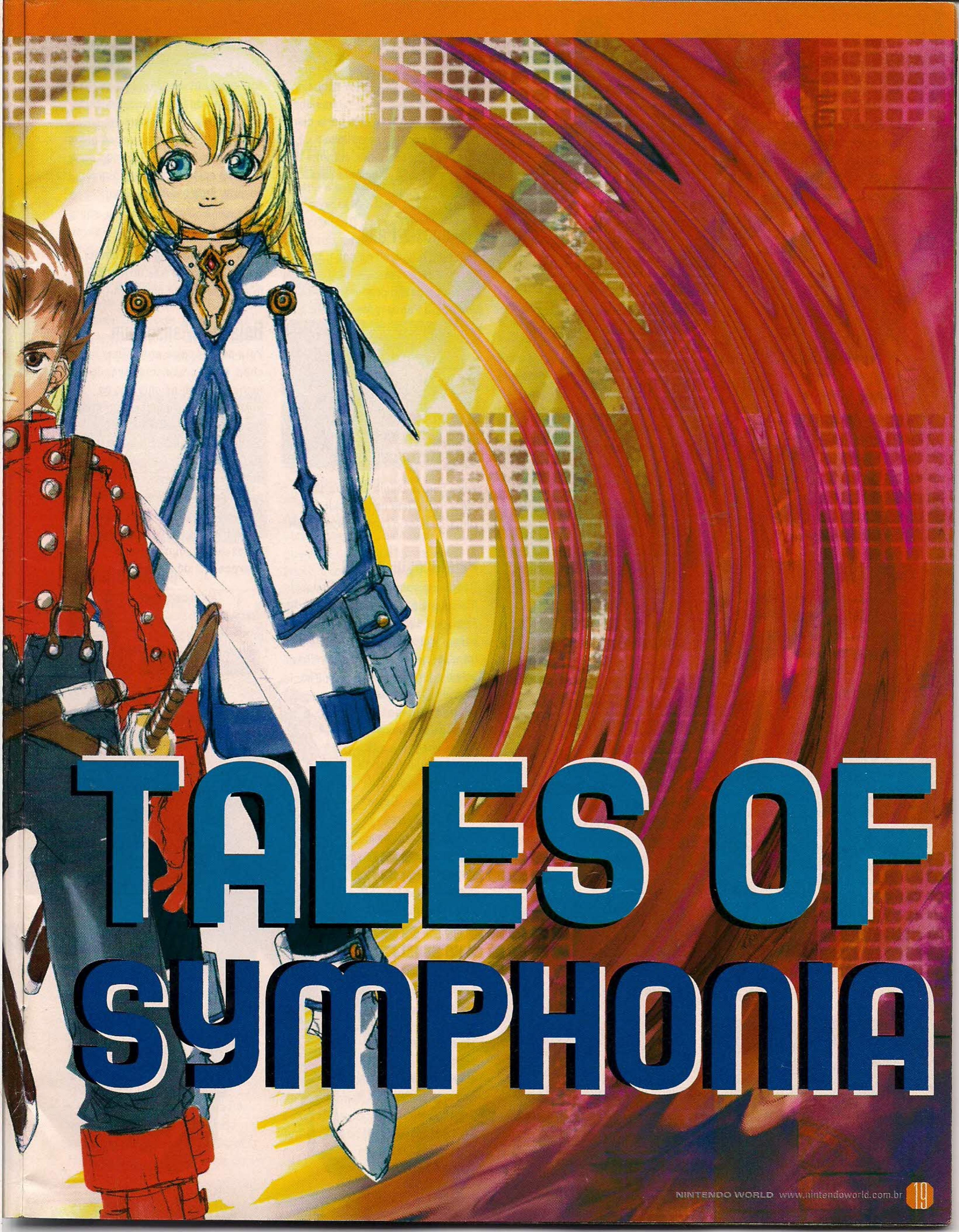




Salve o mundo no melhor RPG de Gamecube.

Por Daniel Van Nieuwenhuizen Jr.

Os cubistas ficaram órfãos de um verdadeiro RPG por tempo demais. Felizmente **Tales of Symphonia** chegou para suprir as necessidades dos fãs. Mas esse jogo já tirou as noites de sono de muitos jogadores! Por isso mesmo trouxemos este passo a passo e, de quebra, todos os sidequests que você pode fazer durante o jogo. Agora não precisa mais ter medo dos monstros que encontrará pelo caminho!


TALES OF SYMPHONIA



Iselia

Sua jornada começa aqui. É uma boa oportunidade para você se acostumar com as batalhas e ganhar alguma experiência. Saia da cidade e vá para o norte, até encontrar o Martel Temple.



Martel Temple

Suba as escadas e derrote o chefe. Lá dentro, pegue o anel e use-o para destruir a barreira e sair.

Iselia

Passe na casa da Colette, de Genis e depois saia novamente.

Iselia Forest

Ande até o rancho e suba nas pedras. Enfrente alguns inimigos e saia no sentido norte, indo até a casa mais próxima.

Dirk's House

Converse com seu pai, durma e fale com Colette. No outro dia, fale com Dirk de novo e volte para Iselia.

Iselia

Converse com Frank, volte para a entrada e enfrente um chefe. Depois, siga para o sul até o deserto e entre em Triet.

Triet

Fale com o homem perto da entrada, e depois com a cigana no fundo da vila. Saia da cidade.



Sylvarant Base

Atire no guarda para abrir e, depois, pegue suas coisas em um baú. Use a máquina para mudar seu anel e atire nas máquinas quando elas estiverem em cima da parte diferente do chão. Na sala com o Cubo, use seu anel para girar o centro e deixar a parte verde para cima. Entre, enfrente o chefe e volte para Triet.

Triet

Fale com o homem ao norte, depois saia e vá para sudeste até as Triet Ruins.

Triet Ruins

Para conseguir passar das ruínas, acenda todas as tochas e use o teleportador na parte de cima. Enfrente o chefe. Saia e vá para leste, até Ossa Trail.



Ossa Trail

O caminho é simples e tem um chefe no final. Saindo, vá para Izoold.

Izoold

Fale com o homem perto da entrada, depois com Lyla. Vá até as docas e converse com a garota de novo. Fale com o marinheiro para ir embora.

Palmacosta

Depois de trombar com a menina, vá até a loja e compre a Potion que ela pediu. Depois vá para a direita, entre na prefeitura e converse com o Dorr.

Thoda Geyser

Vá para Thoda Geyser, entre na casa e fale com a mulher para pegar o barco. Suba, vá para a direita e olhe atrás da placa. Na caverna, desça e entre na última sala. Acenda as tochas, volte, desça e vá para a esquerda. Coloque a caixa embaixo da porta, suba e encha o pote que fica perto das tochas com água. Desça, passe pela porta com a caixa e encha o pote. Volte e vá até o teletransportador, enfrente um chefe e depois, vá embora para Hakonesia Peak.

Hakonesia Peak

Fale com o homem na casa, saia e vá até a House of Salvation. Converse com o pessoal na casa, volte para Palmacosta e vá até a



parte com a escola. Depois, volte até a HoS e fale com o soldado. Dirija-se para o Palmacosta Ranch.

Palmacosta Ranch

Depois de conversar com Neil, use a máquina para mudar a função do Anel, que agora possibilita ver coisas escondidas, inclusive teletransportadores e itens. Vá pelas salas a fim de conseguir os três cartões. Depois entre no teletransportador ao norte da tela inicial. Agora você terá que usar os teletransportadores na seguinte ordem: Oeste, Oeste, Sul, Norte, Norte, Oeste, Norte, Oeste. Siga em frente, derrote mais um chefe. Volte para Palmacosta.

Palmacosta

Converse com o pessoal da loja de itens. Encaminhe-se até a prefeitura, desça as escadas e derrote a menina. Depois, volte para a HoS, fale com as pessoas lá. Vá ao Thoda Geyser e siga até a lateral dele. Siga as instruções de Genis, pegue a estátua e entregue ao homem em Hakonesia Peak. Agora passe pelas montanhas. Entre na HoS logo ao norte da saída e converse com o homem. Agora vá para Asgard.

Asgard

Suba as escadas na parte direita, vá até a parte de trás do monumento e, depois, mate um chefe.

Balacruf Mausoleum

Para passar pelas armadilhas no chão, ande lentamente. Acenda as tochas para ler as palavras na parede e empurre blocos para barrar os ventos. Depois de abrir a porta ao norte, mude a função do seu anel e passe por ela. Use seu botão X para assoprar os cataventos nesta ordem: Vermelho, Amarelo, Verde, Branco e Azul. Entre e enfrente mais um chefe. Antes de sair, outro inimigo aparece. Vá até Luin.



Luin

Vá até a parte esquerda da cidade para conseguir mais um personagem.

Asgard Ranch

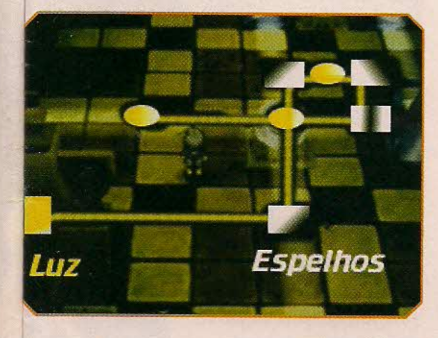
Passe em Hima, entre no hotel e converse com a mulher. Suba para a parte de trás da cidade, veja uma cena e depois suba mais para falar com o homem no topo. Vá para o Asgard Ranch e entre pelo caminho

de pedra. Com o primeiro grupo, vá pela porta de cima até a esquerda e desligue a máquina. Altere seu anel e use-o para atirar nos seis dispositivos no centro da sala com a esteira. Suba pela esquerda e pare no teletransportador. Com o outro grupo, saia pela parte de baixo, passe o jardim e pelos corredores novos. Use os interruptores para abrir as portas. Dessa maneira você alcança e derrota os dois robôs que guardam os dispositivos de acesso ao chefe. Depois de derrotá-lo, vá para Hima. Perto do Hotel você consegue a Tower Key. Hora de ir para Tower of Mana.



Tower of Mana

Suba até encontrar as salas fechadas. Queime as cortinas e use os espelhos para refletir luz nas portas e abrir caminho. Com o segundo grupo, o puzzle é mais complicado. Olhe a foto para resolvê-lo:



Depois, ande até se unir ao pessoal de Lloyd. Pise nos dispositivos e enfrente mais um chefe. Leia o livro na parte esquerda da biblioteca, logo na entrada. Depois, vá para o Lake Umacy.

Lake Umacy

Depois de ver o unicórnio, volte para o Thoda Geyser e vá até a sala do chefe para um novo desafio. Agora você pode passar em Triet Ruins e Balacruf Mausoleum para faturar mais dois Summons nas salas dos chefes. Feito isso, volte ao lago.

Tower of Salvation

Passe em Hima, durma, fale com Colette e suba até o topo da torre. Na Tower of Salvation você enfrenta três chefes. O primeiro precisa ser derrotado, os outros dois não.



Sylvarant Base

Saindo da sala de save, use os blocos para criar uma ponte e empurrar o outro para baixo. Use-o na parte diferente do chão para abrir o caminho. Coloque os blocos que você usou para formar uma ponte, à esquerda. Desça as escadas e acenda a energia usando o seu anel no pilar. Use a alavanca para descer as caixas, atravesse-se e use o anel do outro lado para ligar o console. Volte, empurre o bloco sobrando para a água, desça e coloque-o em cima da marca no chão. Continue em frente até sair.

Fooji Mountains

Desça e vá para Meltokio.

Meltokio

Fale com os guardas no palácio, entre na igreja ao lado, volte e fale com os guardas novamente. Depois de algumas cenas, vá para a igreja e consiga um personagem novo. Saia e vá para Sybak.

Sybak

Vá para a faculdade do lado esquerdo da cidade. Depois, volte e fale com o vendedor de lixo. Entre de novo na faculdade e fale com as pessoas. No primeiro andar, entre na segunda sala dos corredores. Volte até o hall e veja algumas cenas. Saia correndo e vá para a Tethe'alla Bridge. Enfrente os soldados e volte para Fooji Mountains.

Fooji Mountains

Vá direto para o topo e enfrente o chefe. Depois volte para Meltokio.

Meltokio Sewers

Use a máquina para mudar a função do anel. Agora você pode diminuir de tamanho e passar por caminhos antes inacessíveis. Seguindo em frente, você encontra uma máquina que produz bolos de lixo. Empurre-os para a água para abrir caminho e chegar aos interruptores do local. Na segunda tela, você tem que empurrar blocos por cima de um lugar estreito e usar as teias de aranha para passar de um lado para o outro.
Quando jogar um bloco, desça e coloque-o no local correto. Depois suba e uma nova teia vai aparecer, permitindo acesso a novos lugares. Repita isso até conseguir abrir a porta amarela. Passe por ela, vá em frente, desça as escadas e use o anel para atravessar por baixo da cachoeira. Logo depois você enfrenta o chefe e chega a Meltokio. Depois das cenas, vá até a Tethe'alla Bridge e desça as escadas. De posse do navio, volte para Sybak. Fale com a cientista que liberou você e, por fim, vá a Gaoracchia Forest.



Gaoracchia Forest

Mude a habilidade do anel nas máquinas. Agora você pode usar energia solar para queimar plantas, faça isso para abrir caminho à direita e ao sul, até o fim da floresta. Ali, enfrente um chefe e depois vá para Mizuho.

Mizuho

Vá até a casa do vice-chefe para ver uma cena. Volte para a floresta e saia pela direita. Compre a Mizuho Potion e dirija-se a Ozette.

Ozette

Desça até a casa de Presea, depois saia da cidade e vá para a casa de Altessa. Assista a uma cena, atravesse para o outro lado de Ozette, saia para o mapa e vá para a prancha de embarque. Hora de ir até o Toize Valley Mine.

Toize Valley Mine

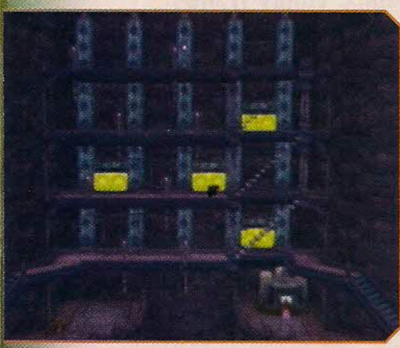
Logo de cara você enfrenta um chefe. Depois a dungeon segue normalmente. Use seu anel na placa da plataforma para poder ir para o norte. Desça, mude a função do anel. Volte, exploda a pedra, desça, mude de novo. Volte, mude a placa, altere novamente a função do anel e agora exploda a pedra da sala da direita. Na próxima sala, vá destruindo as pedras e ligue os interruptores que ficam em cima das tábuas de madeira. Não esqueça de dar a Mizuho Potion para o anão que você encontrar. Mais adiante, existe uma armadilha com uma pedra. Atraia a placa giratória até ali e acione a armadilha para destruí-la. Mais à frente você acha caixas. Destrua elas e pegue o Inhibitor Ore. Passe por Ozette, vá para Mizuho e fale com o vice-chefe. Fale com Sheena, volte para o mar e vá para o Temple of Lightning.





Temple of Lightning

Logo na entrada, vá para a esquerda e suba a antena. Depois, vá até a escada do meio e aperte o botão, volte e mude a função do anel. Agora você pode destruir todas as caixas amarelas. Suba na antena da escada da direita e passe pela porta ao norte. Suba até o lugar mais alto e destrua a caixa azul, agora volte e saia pela porta do meio, no primeiro andar. Passe pelas salas escuras até conseguir levantar outra antena. Isso fará a eletricidade não passar mais pela água. Desça até a água, passe e use outro aparato de mudar a função do anel. Volte até a sala com os blocos no topo e destrua o amarelo. Pelo caminho da direita você chega a um bloco amarelo com um objeto estranho em cima. Destrua ele, desça para o salão com água e use a máquina. Desative as outras máquinas e siga pelo caminho da esquerda até uma sala cheia de blocos amarelos ao fundo.



Destrua todos os blocos do último andar, os dois da esquerda no penúltimo. Então, desça e use a máquina. Depois da pedra cair, desça e siga em frente até mudar o seu anel para a eletricidade vermelha. Volte até o local onde estavam os blocos com as três cores e destrua o último. Mexa na máquina e enfrente o chefe.

Tethe'alla Base

Mude a função do seu anel e fale com Orochi para se curar. Na sala da direita, use o bloco para barrar o raio e siga até a sala da direita. Derrote o soldado para pegar a primeira senha. Volte e vá para o norte. Usando os blocos, passe para a sala da esquerda. Enfrente o homem vestido de roxo para pegar outra senha. Use o anel para energizar a coluna e o painel do lado direito para levantar a plataforma. Volte até a sala principal e vá para a esquerda. Saia pelo norte e siga para oeste até enfrentar o inimigo e conseguir a última senha. Tire a caixa da plataforma, levante-a e destrua o aparato de segurança. De volta às salas da direita, vá até o norte até chegar a uma sala cheia de caixas. Use as caixas para energizar as colunas e ligar as plataformas. Depois, coloque uma caixa na direita, suba até o último andar e use-a para atravessar e chegar à sala do chefe. Use a senha que você conseguiu, na ordem que Orochi falou para você. Enfrente o chefe e depois vá embora. Agora é hora de passar no Dragon's Nest.



Dragon's Nest

Enfrente o chefe. Vá para a casa de Altessa e fale com Tabatha para aprender a fazer o Curry. Hora de enfrentar o Temple of Earth.

Temple of Earth

Mude o anel, fale com gnomo que você encontrou em Toize Valley Mine. Siga para norte e continue em frente até encontrar outro anão. Depois de cozinhar o Curry pra ele, vá em frente e comece a quebrar as pontes usando o anel. Faça isso até cair no andar com um dragão. Fale com outro dos moradores da caverna e use a passagem. Fale com o gnomo e o acompanhe, derrotando todos os inimigos no caminho. Deixe-o entrar na porta e só depois



passe por ela. Na próxima sala, use seu anel simultaneamente com o pulo dele para quebrar a ponte.

Ande para frente e derrote o chefe. Siga para Flanoir.

Flanoir

Enfrente os penguins que ficam nas redondezas da cidade até conseguir três "Penguin Quills". Fale com o homem à direita, deppois suba até a loja de acessórios e fale com o rapaz para conseguir as Penguinist Gloves. Agora vá para o Temple of Ice.



Temple of Ice

Mude a função do anel e use-os nas goteiras para criar blocos de gelo. Faça isso e empurre um deles até o vão ao sul. Atravesse sua ponte improvisada até chegar ao lago. Volte e vá pelo caminho de cima até chegar à Celsius Tear. Volte ao lago e você o congelará. Entre pela rampa da esquerda e siga nessas direções para chegar ao outro lado: ←, ↑, →, ↓ e ←. Agora, pegue o caminho de ↓ e use a seqüência →, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↑. Agora, mexa nos pilares até o superior estar virado para a esquerda, o do leste para baixo e os outros dois para direita. Entre na porta e enfrente o chefe. Siga para Altamira.

Altamira

Entre na cidade e vá até o homem à direita. Depois dos eventos, vá à esquerda e fale com o rapaz dos barcos, escolha ir até a companhia Lazareno. Use o elevador para ir ao andar mais alto. Depois de ir embora, vá até a Otherworldly Gate.



Remote Island Ranch

Entre em Palmacosta, vá até a prefeitura e fale com Neal. Vá até o Palmacosta Ranch e depois fale com Botta para chegar ao Remote Island Ranch. Na tela com o chão iluminado, seu objetivo é passar andando por cima deles sem repetir, acendendo todos. Mude a função do anel e suba um andar. Use todas as alavancas para liberar os prisioneiros e depois suba mais um andar. Use seu anel para chamar a plataforma, suba nela e novamente use seu anel. Dessa vez você pode escolher para qual direção virar. No topo, você chega em uma sala cheia de teletransportes. Use seu anel para mudar a cor deles e navegar. Explorando o cenário você consegue liberar três fechaduras. Dirija-se ao último andar e passe pela porta. Depois de enfrentar o chefe você ganha a chance de se teletransportar entre os mundos, usando os portais em cima de cada Base. Passe na casa de Altessa para deixar Mithos, volte em Altamira e passe na companhia Lazareno. Vá para o Temple of Darkness.

Temple of Darkness

Logo que você entrar seu grupo vai reclamar. Volte até a cidade de Meltokio e passe no Research Lab. Depois, vá até o coliseu, vença uma luta e saia pela porta da direita. Feito isso, volte ao laboratório. Agora volte ao templo e prossiga até encontrar uma pequena sombra. Saia pela porta da direita e passe pelos dutos para conseguir mudar a função do anel. Use-o no bloco e puxe-o duas vezes. Volte até a sala anterior e empurre o bloco mais um pouco. Retorne à sala anterior e desça até o último andar. Suba a escadaria e a rampa, pegue o caminho da direita e encosta na criatura.

Use seu anel para apagar as luzes no caminho e deixe seu "amiguinho" perto do Save Point (A tela pisca confirmando quando ele realmente está preso lá). Suba de novo e ative o bloco com olhos azuis. Empurre ele e suba pela escada da direita, dando a volta até o topo. Vá para o sul para conseguir mais uma criatura. Volte à sala do anel, ative o bloco e puxe-o. Suba e pegue mais duas sombras no caminho. Usando os blocos, abra caminho até conseguir deixar as três sombras juntas da primeira. A última está em cima de um bloco. Empurre-o até encontrar um vão para pegá-la. Leve-a até perto do Save Point e, com as três reunidas, desça pela saída ao norte. Leve seus companheiros até o andar mais baixo para conseguir lutar contra o chefe.

Linkite Tree

Passe na Linkite Tree, depois na Novas Caravan, perto de Hakonesia Peak. Volte até Linkite em seguida vá até a Tower of Mana. Dirija-se até onde você enfrentou os chefes da última vez.



Iselia Ranch

Mude a função do anel e siga em frente. Escolha os melhores personagens para o "Reactor Team". Passe na prisão e lute para soltar os prisioneiros, passe pela porta da direita do andar de baixo e vá pelo único caminho até o chefe. Depois de derrotá-lo, troque o disco.

Disco 2

Vá até a escola e depois passe na casa de Raine. Volte para a casa de Dirk e fale com a Colette para poder sair. Vá para a casa de Altessa e converse com ele. Depois passe na livraria de Sybak e vá até Meltokio. Depois de encontrar seu inimigo nos esgotos, vá à catedral que fica ao lado do castelo. Fale com o rei e então desça as escadas à direita. Entre na biblioteca. Na sala do trono, fale com a filha do rei. Vá até Altamira e converse com o homem na sala do presidente da Lazareno Company. Depois desça para o segundo andar. Feito isso, retorne a Sybak e entre no edifício de pesquisas. Vá para a esquerda e entre na sala para conseguir o Zircon. Volte para Mizuho, fale com o vice-chefe e depois com Orochi. Na próxima luta, não importa se você ganha ou perde. Vá para Ymir Forest.



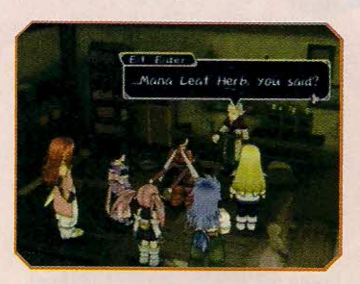
Ymir Forest

Vá para o norte e mude o anel. Indo até o final do caminho, você encontra um garoto que não te deixa passar. Volte para a primeira tela e siga para a direita. Entre na primeira passagem à esquerda, suba no tronco e use o anel para fazer um bicho colidir com a pedra. Na tela anterior, vá para a direita, suba em outro pedaço de árvore e use seu anel novamente. Pegue a fruta que caiu, volte para a primeira tela e plante ela no canteiro ao lado de onde você mudou a função do anel. Volte para tela onde a criança estava e use o anel em cima da vitória-régia. Vá até o Save Point e abra o baú que chegou lá. Retorne ao canteiro e plante a White Seed. Vá para a direita, suba no galho e pule no graveto com a flor branca. Use o anel e, na nova tela, empurre a caixa na água. Volte uma tela e siga para nordeste, usando o caixote que você empurrou como ponte. Suba no tronco e use o anel para fazer a fruta cair. Agora volte bastante e passe por mais duas plantas com flores azuis, usando o anel em ambas. Quando os bichinhos já estiverem na água, vá para as plantas aquáticas restantes e use seu anel para trazer um peixe. Retorne até a pedra que você enfraqueceu, vá para o outro lado usando o anel no galho que fica por perto. Suba na árvore e use o anel para destruí-la. Volte até a tela com o peixe e continue usando as vitórias-régias até passar deste local. Para passar do peixe com um "..." na cabeça, espere o balão aparecer e use a vitória-régia para conseguir que seu peixe passe sem ser pego. Agora pegue a fruta na primeira tela. Entregue-a para o garoto no fim do caminho e você chega à vila de Heimdall.



Heimdall

Fale com o líder na cabana a noroeste. Saia da cidade e siga para Latheon Gorge.



Latheon Gorge

Mude a função do anel. Suba na árvore e pegue algumas Kirima Fruits. Alimente a planta morta e use o seu anel para pegar carona no vento dela. Faça isso até a próxima área. Faça um novo estoque de Kirimas e dê uma das frutas para a planta perto da árvore. Dirija-se ao sul e use o vento da planta que assopra para o norte. Pegue alguns Amangos. Na parte com as flores gigantes, pegue a de cima para passar na cachoeira. Continue pelo caminho até um ilhéu, onde você usa uma



flor ao sul para chegar em outro local. Use outra planta gigante para voltar à segunda área e siga em frente. Reviva as duas flores mortas, fique em frente da planta ao norte e suba. Reviva mais uma plantinha e use a de baixo para chegar em outra colina. Indo em frente, dê uma Amango para a planta que sopra para o sudeste. Continue revivendo as plantas pelo caminho e usando-as para subir e passar pela cachoeira até chegar a uma caverna. Se quiser enfrentar um mini-chefe, abra o baú. Saia da caverna pelo sudoeste e reviva a flor. Use-a para seguir em frente. Na parte com a ponte, reviva as plantas dos dois lados e use-as para abrir uma caverna. Entre na casa, fale com o ancião e desça, use a última flor e chegue na caverna. Depois do chefe, passe na casa para mais umas cenas.

The Abbey

Fale com a garota dentro do quarto ao fim das escadas.



Tower of Salvation

Suba e entre no teletransportador para enfrentar um velho inimigo. ▸





Welgaia

Tire as caixas de cima do teletransportador, suba, entre na sala da direita e fale com o anjo para pegar um Mana Fragment. Suba pelas escadas rolantes e tente ir para outro teletransportador. O anjo não vai deixar. Vá andando pelo andar e mexa nos últimos dois computadores do térreo. Volte, desça a escadaria e pegue o flutuador até a saída de emergência. Vá para a esquerda e pelo caminho de baixo. Entre na primeira porta e você estará numa sala sem gravidade. Use estas direções: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↑ e →. Na nova sala, desligue o alarme vermelho. Volte à sala anterior e deslize para a entrada, à esquerda. Agora, retorne à tela anterior e dirija-se ao extremo norte para desativar o alarme azul. Volte à sala anti-gravidade e desta vez use essas direções: →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↓, ←, ↑, →. Use o aparato para subir um andar. Agora use ↓, →, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↑, → e ↑.

Vá em frente no próximo corredor e pegue o caminho ao sul. Outra seqüência: ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↑, ← e ↓. Use o elevador para descer, vá para a esquerda, desça de novo e na próxima sala siga: ←, ↑, →, ↑, →, ↓, →, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →, ↓, →, ↑ e →. Ufa. Examine a luz para conseguir uma chave. Agora volte até o começo, perto do save. Siga pelo corredor de cima, entre na porta à direita e mexa no aparelho ao lado do elevador. Use ele e siga pelo único caminho até o chefe. Depois de sair da torre você vai parar na casa de Altessa.



Flanoir

Entre e fale com Altessa. Pela manhã vá para Flanoir. Entre na casa do doutor na parte nordeste da cidade. Neste momento você pode tentar conseguir Kratos de volta ao grupo. Para isso, rejeite (2ª opção) todo os personagens que falarem com você. Independentemente das ações, a história segue igual. Depois, vá para a Tower of Salvation.



Tower of Salvation

Ao entrar nela enfrente mais um chefe, que varia de acordo com o personagem que você escolheu. Indo em frente chegue a uma sala com uma pedra. Use seu anel para queimar os troncos. Desça e use a nova "ponte" para cruzar até o lado direito. Saia pela porta da direita e vá até o teletransportador. Apesar das próximas seções parecerem um labirinto, elas são bem simples. Siga em frente por elas passando por vários teletransportadores e Save Points. No fim, tire a espada da parede e siga em frente. Depois da seqüência de chefes, vá embora e dirija-se até Heimdall.

Torent Forest

Vá para o hotel e durma. Pela manhã, dirija-se até a entrada da floresta na parte esquerda da cidade. Para passar pelo labirinto, atire com seu anel nos troncos de árvore. Depois é só seguir o bichinho que sai correndo até passar de tela. No fim do caminho você enfrenta dois chefes, um seguido do outro. Quando voltar para a vila, salve o elfo soterrado e o casal atrás de uma pedra. Por fim, vá para a casa do líder, na parte noroeste da cidade. Depois de ir embora, passe na casa de Dirk e volte à Tower of Salvation.



Welgaia

Na cidade, vá até onde você fugiu da última vez. Desça, ande para a direita e salve seus dois amigos da detenção. Verifique a sala novamente para enfrentar um chefe. Saia daí, volte para a primeita tela e desça. Na prisão você salva mais dois colegas. Cheque o lugar para encarar outro chefe. Agora, passe pelas escadas rolantes, à direita dos transportares, e desça num dos elevadores para ajudar mais companheiros. Verifique novamente o lugar para mais um chefe. Na area principal, vá pelo norte e passe pelo teletransporte.

Vinheim

Suba as escadas e enfrente o dragão. Se quiser ir para os dois últimos chefes, passe pela porta. Se preferir, ainda é possível conseguir um item que permite voltar ao mapa principal. Entre na sala da direita e siga até o outro lado, derrote o anjo parado para fazer um baú aparecer. Suba as escadas e vá para a esquerda, na plataforma acima do salão principal. Vá pela esquerda e na porta de cima. Volte para a direita e abra o baú.

Volte até a sala do dragão e saia pela porta da esquerda, na parte superior. Subindo a escadaria, entre na quarta porta. Derrote o anjo parado e abra o baú. Retorne ao salão principal e ande pelos dois lados. Alguns blocos irão aparecer. No teletransportador da esquerda, empurre o bloco preto. Na nova tela, use o bloco na parte de baixo para começar a criar uma ponte. Repita isso com o azul-escuro, o vermelho e o roxo, que deve ser encaixado no vão do chão, do outro lado da ponte que você criou. No teletransportador da direita, repita o processo usando os blocos na ordem: amarelo, verde, azul-claro e branco. Abra o baú e pegue o item. De volta ao salão principal, se você tentar sair poderá escolher por usar o teletransportador, que já te deixa na parte de baixo da Tower of Salvation, pronto pra voltar ao mapa. Compre itens, armas e cumpra as sidequests que quiser, pois esta é a última parte do jogo. Depois, volte até Vinheim e passe pela porta que estava atrás do dragão. Prepare-se para os dois últimos chefes!





AINDA NÃO ACABOU!

Depois dos últimos chefes, assista ao final, aos letreiros e depois crie um save novo, em um bloco limpo. Ele permite que você comece um jogo novo com algumas coisas diferentes, além de poder comprar modificadores, como multiplicadores de experiência e de grana.

Sidequests

A série Tales of é conhecida por sempre trazer uma infinidade de sidequests – missões extras, que



não são necessárias para se terminar o jogo, mas que ajudam a entender um pouco mais da história dos personagens. ToS não é exceção. Confira aqui todas as Sidequests possíveis.

Crianças

Em Ozette, fale várias vezes com o homem perto da loja de armas e ele vai fugir. Depois de derrotar Rodyle, vá para Altamira e observe o monumento, ao norte do Hotel.



Localização das Devil's Arms

Devil's Arms são armas especiais. Elas podem parecer fracas a princípio, mas o poder delas depende da quantidade de inimigos que o personagem matar. Você pode imaginar o poder que elas podem alcançar? Então comece a colecioná-las.



Lloyd: Nebilim. Depois de pegar a arma de Collete, vá para Flanoir. Fale com o velho chamado Abyssion. Ele lhe dará a arma.
Collete: Evil Eye. Na Toize Valley Mine, verifique os restos do bloco flutuante.
Kratos: Fafnir. Num baú perto do final da Gaoracchia Forest.
Sheena: Gates of Hell. Depois de falar com o gnomo em Altessa's House, volte até o Temple of Earth e fale com ele. Encontre no baú preto.
Genis: Disaster: Um homem vende na ponte, durante a noite de Altamira. Pague 1000 Gald.
Zelos: Soul Eater. Fale com o rapaz perto do oasis de Triet, depois vá ao lado oeste da montanha ao norte de Triet. Você verá uma aura azul. Mate o inimigo ali e ganhe a arma.
Presea: Diablos. Em Latheon Gorge, atrás de uma colina para a direita.
Regal: Apocalypse. Em Welgaia, dentro da torre. Siga para a esquerda, e então pelo caminho de cima.
Raine: Heart of Chaos. Depois de pegar todos os Devil's Arms, fale com Abyssion em Flanoir. Vá a Hakonesia Peak e pegue a última arma. Encontre seu inimigo no Temple of Darkness.

Joshua e Rosa

Depois de salvar Colette, fale com o



rapaz perto do vendedor de tralhas, em Sybak. No disco 2, vá para Altamira e fale com Rosa. Retorne a Sybak e entregue o dinheiro para Joshua. Dirija-se para Meltokio e encontre a garota perto da casa do Zelos. Novamente em Sybak, fale com Joshua. Para terminar, visite os esgotos de Meltokio.

Ganhar o título Gigolo

Com Zelos como líder, fale com todas as mulheres que aparecerem. Ele receberá este título.

Praticar com Kratos

Você pode praticar com ele em alguns momentos, para isso siga essa ordem:
- Fale com o guarda de Palmacosta, do lado de fora da prefeitura.
- Depois do chefe de Asgard, fique mais uma noite em um dos hotéis.
- Depois da primeira passagem em Asgard Ranch, fale com o rapaz



perto dos destroços loja de armas de Luin.
- Quando o grupo estiver dividido em Hima, converse com ele várias vezes.

Amigos de Presea

Depois de salvar Colette dos dragões, vá para a parte rica de Meltokio. Fale com a garota olhando pela janela, vá para Sybak e fale com o homem perto do cachorro. Volte para Meltokio e fale com a mesma garota.

Caça ao "coelho"

Um dos guardas de Palmacosta pede para você procurar quatro objetos ou pessoas espalhados pela cidade.

Presentes de Dirk

Fale com ele logo depois de voltar a Sylvarant pela primeira vez.

Farol Aberto, Farol Fechado!

Fale com o homem-gato que fica na Tethe'alla Bridge para se divertir neste minigame.



Siga o Mestre!

Fale com o homem gato na segunda parte de Izoold para jogar um minigame. Se você imitá-lo direito, ganha uns prêmios.

Batendo um papo com Colette

Em Triet, quando Lloyd consertar uma Esphere para Raine, não passe direto pelo quarto dela. Entre no de Colette para uma seqüência entre eles.



Pac-Man, você por aqui?

Na cidade de Flanoir existe uma estátua do Pac-Man, na frente da loja de armas.



Grana Fácil

Depois de pegar a Celsius Tear no Temple of Ice, volte para Flanoir e fale com o homem à direita. Ele vai dar para você 5,000 Gald.





Caçando os Impostores

- Volte para a plataforma de Asgard, depois de derrotar o chefe.
- Volte para Balacruf Mausoleum depois de um tempo sem passar lá.
- Em Luin, depois de ajudar a consertar o Weapon Shop.
- Em Asgard, antes de passar para atacar o Iselia Human Ranch

Ganhar o título Berserker

Coloque o jogo na dificuldade Hard e enfrente 256 batalhas.

Ganhar o título Rei dos Combos

Você ganha títulos de acordo com a quantidade de golpes em um combo:

10 Hit - Combo Newbie
30 Hit - Comboist
60 Hit - Combo Expert
100 Hit - Combo Master

Raine doente?

Depois que Mithos levar você para Sybak e voltar para casa de Altessa, siga ela. Lembre-se de curar Raine antes de prosseguir.

Mãe de Genis e Raine

Em Heimdall, fale com o líder da vila e depois fale com a mulher dentro da casa "proibida de entrar". Você receberá o diário da mãe dos meio-elfos.

Salvando Clara

No segundo disco, vá até a praia de Izoold e entregue a poção para Clara.

O anel de Yuan

Depois de derrotar Rodyle, fale com Yuan em Hima. Vá até o topo das Fooji Mountains e pegue um item. Fale com o homem de Latheon Gorge e dirija-se ao Palmacosta Ranch.

Roupa do Klonoa para Presea

Fale com George na sala presidencial da Lazareno, em Altamira. Ele vai oferecer a roupa de Klonoa para Presea. Aceite!



O mapa de Sylvarant. Use ele sempre que estiver perdido e precisar encontrar rapidamente alguma cidade ou localização no mapa.

Roupas de praia

Depois do doutor, em Flanoir, fale com a mulher na frente do hotel de Altamira. Aceite a proposta de achar as crianças dela. Quando completar o mini-game você leva as Roupas de Praia para seu grupo.

Fontes termais

Depois do Doutor, em Flanoir, vá para as Hot Springs com Zelos na sua equipe. Converse com o homem para conseguir entrar na água e depois fale novamente, afirmando que só as mulheres vão entrar.



A Identidade de Noishe

Depois de falar com o líder de Heimdall, saia da cidade e volte. Fale com as crianças à direita da entrada para descobrir mais sobre Noishe.

Roupas de gala

Bata um papo com o mordomo na casa de Zelos. Passe pela Tethe'alla Bridege e depois fale com o cara na Gaoracchia Forest. Derote os homens dele. Depois de conseguir o doutor para Altessa, volte a Meltokio e converse com o mordomo de novo. Dê uma passada no castelo e termine no salão oval, perto da casa do Zelos. Você vai conseguir roupas de gala!

Roupa de empregada para Colette

Depois de achar o doutor para Altessa, vá para o castelo de Meltokio e fale com as empregadas na sala da direita. Aceite trabalhar no lugar de uma delas e você receberá a roupa.

Roupa de Gato para Genis

Depois de encontrar o doutor para Altessa, vá para os esgotos de Meltokio. Veja a cena e siga para a loja de Itens, fale com o homem-gato dali. Vá para a cidade de Katz, no continente noroeste de Sylvarant, e fale com o líder. Volte aos esgotos e fale com o avô da criança.

Novo chefe de Mizuho

Depois da cena com o doutor, em Flanoir, vá para Mizuho e fale com Orochi e Tiga. Volte ao Lightning Temple e dirija-se até a sala onde enfrentou Volt. Retornando a Mizuho, Sheena vira líder da vila e ganha uma roupa nova.

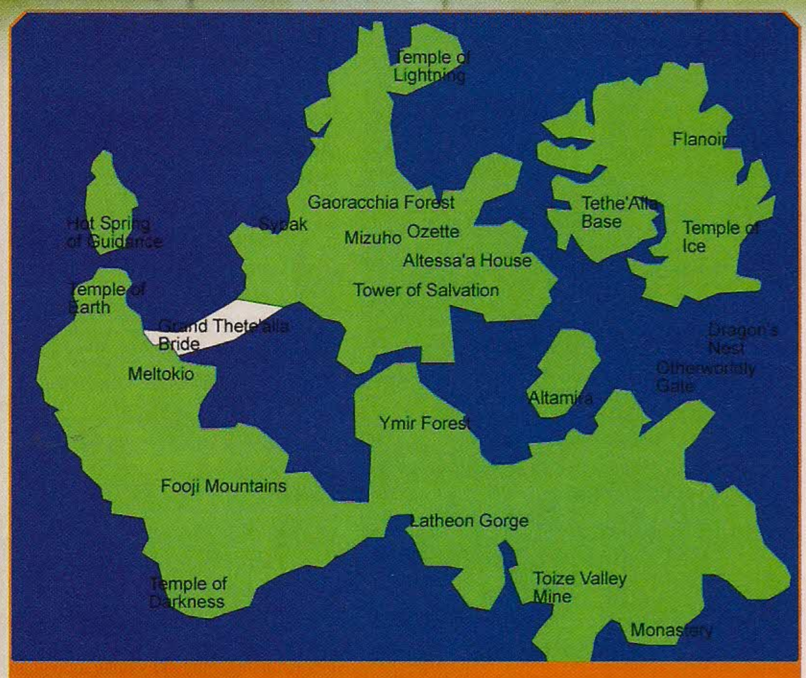
Zelos Super-Star

Depois do Doutor, em Flanoir, vá até Meltokio e siga Zelos para ver uma cena entre ele e suas fãs. Depois disso, ele consegue uma nova roupa.









Para você não ficar perdido em Tethe'alla, a NW trouxe para você um mapa com as principais localidades deste mundo.

Cachorros da Colette

Fale com todos os cachorros que você encontrar para completá-la. Abaixo está a lista com a quantidade de animais em cada local:



Iselia House of Salvation: 1
Triet: 1
Izoold: 1
Palmacosta: 1
Thoda Island Dock: 1
Thoda Geyser: 1
Asgard: 2



House of Salvation - Asgard: 1
Hima: 2
Meltokio: 2
Sybak: 2
Mizuho: 1
Na primeira vez que você passa em Ozette: 2
Flanoir: 2
Altamira (dia): 1
Altamira (noite): 1
Exire: 2
Heimdall: 2
Iselia (final do jogo): 1
Luin reconstruída: 1



Sword Dancer

Você encontra ele em três lugares:



Caverna de Ossa Trail, Gaoracchia Forest e Iselia Forest, quando você passa nela perto do fim do game.



Reconstruindo Luin

Cada vez que você passar por Luin, você pode deixar uma doação para ajudar na reconstrução da cidade. Lembre de sair e voltar antes de doar cada quantia.



Órfão de Sybak?

Depois da cena com o doutor, em Flanoir, fale com a criança perto do hotel. Depois saia pela cidade conversando com todo mundo até o guarda tentar expulsar o infante.

Roupa nova para Raine

Depois de falar com o doutor, em Flanoir, volte até o templo de Asgard e assista à dança de Raine.



Aifread e Lyla

Depois da cena com o doutor, em Flanoir, se você reconstruir Luin, poderá comprar um barco de Aifread. Feito isso, saia da cidade e volte. Converse com ele de novo e depois vá para a House of Salvation perto de Asgard. Converse com o padre e depois passe na HoS de Triet. Bata um papo com mais um padre. Faça o mesmo na HoS de Palmacosta e depois fale com o religioso de Thoda Docks. Depois de receber o anel, dirija-se para Huma e fale com Aifread. Receba a carta e leve para Lyla, em Izoold.

Meltokio Coliseum - Party Battle

Depois de falar com o doutor de Flanoir, vá até o Coliseu de Meltokio e entre na modalidade Party Battles. Se você se der bem, fatura títulos e itens.

Chuva de Meteoros

Depois de conseguir o Derris Emblem, volte para Heimdall e fale com o casal na parte nordeste da cidade.



Maxwell

Depois de conseguir o Derris Emblem, vá para Exire. Para chegar na cidade, procure por um ponto flutuante em cima do mar. Fale com o ancião e depois equipe os itens: Opal, Aquamarine, Ruby e Garnet. Mexa no túmulo e vença Maxwell.





Corrine?

Depois de conseguir o Derris Emblem, volte ao Martel Temple para conhecer a nova Corrine.



O Submundo, Niflheim

Depois de conseguir a Sacred Stone em Vinheim, na sala logo antes do último chefe, vá para Sybak e olhe o livro gigante na estante. Volte para Heimdall e fale com o elfo de cabelos verdes. Retorne para Sybak e verifique o livro novamente. Você vai encarar uma dungeon extra, a mais difícil do jogo.



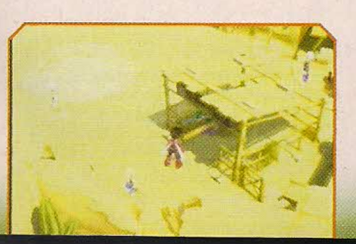
Passagem Secreta

Verificando a lateral da casa do chefe de Mizuho, você encontra uma passagem secreta.



Jog dos Tiozinhos

Depois de derrotar Rodyle, fale com o homem do lado de fora do hotel de Triet. Você participará de um minigame, no qual terá que organizar os homens na mesma ordem em que eles aparecerem.



Melhor arma de Regal

Quando Regal estiver no level 80, vá até a prisão do castelo e fale com o Prisioneiro. Depois, vá até as Hot Springs e converse com Levin.

Lutas solo no Coliseu de Meltokio

Usando um personagem sozinho para encarar o coliseu você consegue diversos itens, títulos e até lutas especiais. Experimente encarar o modo Advanced.

Colette Garçonette

Em Palmacosta, quando você for dar a poção para o grupo de impostores, vá para a cafeteria da escola. Colette pode trabalhar como garçonete e, se cumprir o minigame, irá ganhar uma Palma Potion.



Gaia Cleaver para Presea

Depois de alcançar o level 80 com Presea, passe em Ozette e fale com Ralph.



Colecionando Figurinhas

Depois de pegar o Derris Emblem, vá para Asgard e entre em uma das casas da direita. Fale com o homem para conseguir o Figure Book. Vá para a casa do Dirk e converse com ele, que vai começar a fazer várias figuras de acordo com os Pellets fornecidos.





Tony Hawk's Underground 2

O rei do skate detona no sexto game da série!

Por Rômulo Máthei

Não existe em todo o planeta, um jogador de videogames que nunca tenha ouvido falar de Tony Hawk, o rei do skate e astro de uma das séries de maior sucesso entre os esportes radicais. E Tony Hawk's Underground 2 acaba de chegar para confirmar que a coroa será dele por mais uma temporada.

DELÍRIO SOBRE RODAS!

THUG 2 apresenta toda a versatilidade de seus antecessores, com jogabilidade fantástica e tamanha simplicidade dos movimentos (incrível como a Actvision/Vicarious conseguiram melhorar o que já era muito bom) que vai surpreender os fãs e mesmo os iniciantes na prática do skate virtual. São sete fases repletas de rampas, canos e bordas para se deslizar com o "carrinho". A última área do jogo é Skatopia, um verdadeiro paraíso para os skatistas. Imagine um espaço imenso, com piso lisinho para passear com o skate e uma infinidade de obstáculos de todas as formas para subir, descer, cair e levantar. Esse lugar existe na vida real e fica na cidade de Salt Lake City, nos Estados Unidos.

Personagens secretos podem ser habilitados quando se joga no Story e também é possível criar seu próprio skatista. O mais legal é que o jogador pode evoluir seu personagem só executando manobras: pause o jogo para acessar o menu, escolha Skater Progress e depois a opção Stats para conferir a lista de movimentos exigidos para cada área. Além de tudo isso, o jogador pode competir nos minijogos e ganhar ótimos prêmios. O modo Arcade é mais recomendado para quem quer cumprir os objetivos e encarar um bom desafio. Mas o ponto alto em THUG2 para GBA, é o quesito diversão. O jogo é daqueles que você só pára de jogar quando as pilhas pedem arrego.

Gráficos	8.5
Som	9.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	9.5
Replay	9.0



9.0 Nota Final

Produtora	Activision
Desenvolvimento	Vicarious Vision
Jogadores	1 ou 2
Gênero	Esporte (skate)

Dias de chuva, filas entediantes, trânsito parado...para jogar THUG 2 você não precisa de nenhum desses motivos!

MODO ARCADE

THUG 2 é amplo em diversão e objetivos. Por isso vamos concentrar os esforços no modo Arcade e a localização de todos os Goals. Para melhorar seu desempenho, recomendamos que você selecione a opção Free Skate e dê umas voltas na fase antes de começar a jogar sério. Depois de fazer o reconhecimento da área, a tarefa de completar todos os objetivos será facilitada.

GAPS

Assim como em jogos anteriores da série, os Gaps estão por toda parte e são constituídos pela combinação de duas manobras. Na maioria das vezes você deve emendar dois Grinds (manobras que se faz no corrimão usando o botão A), duas transferências (passar de um Half para outro) ou pulo do Half para uma borda (Grind). Nada absurdo de se fazer, mas a dificuldade é encontrar todos os pontos de Gap. Encontrando todos os Gaps você libera alguns extras no game.

BOSTON

High Score – 20.000: faça 20.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Score – 35.000: faça 35.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Score – 50.000: faça 50.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Combo Score – 5.000: faça um combo que some 5.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Combo Score – 15.000: faça um combo de 15.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Collect: S–K–A–T–E: pegue todas as letras da palavra SKATE que estão espalhadas pelo cenário (não é necessário pegá-las em na ordem).

Collect: C–O–M–B–O: encontre as letras da palavra COMBO e pegue-as ao executar combos de manobras. Use o corrimão para deslizar e pegar a letra e antes de cair, emende uma manobra pressionando ↓/↑ no direcional.

Kickflip Big Dig: execute um Kickflip sobre a represa. Use a rampa feita com um monte de madeira quebrada que fica no canto inferior esquerdo da tela, pule e aperte L + esquerda no ar.

Natas Spin Hydrants: salte usando o botão A e pressione B quando estiver sobre os hidrantes.

Find the Secret Tape: vá até o heliporto do Boston Hospital e pegue a fita que está logo acima da placa.





BARCELONA

High Score - 40.000: faça 40.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Score - 65.000: faça 65.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Score – 80.000: faça 80.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Combo Score – 20.000: faça um combo que some 20.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Combo Score – 30.000: faça um combo de 30.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Collect: S–K–A–T–E: pegue as letras escondidas no cenário para formar a palavra SKATE (não precisa ser na ordem).

Collect: C–O–M–B–O: pegue as letras espalhadas na área para formar a palavra COMBO. Lembre-se de pegar as letras durante um combo (seqüência) de manobras.

Heelflip Bancas Flip Hop: salte de um banco (aquele verde e longo) para outro usando o botão B para pular e o botão A para deslizar sobre eles.

Natas Spin Trashcans: salte usando o botão A e aperte B quando estiver sobre as latas de lixo.

Find the Secret Tape: vá para o lado esquerdo da área e suba ao ponto mais alto. Desça executando manobras e use a rampa para saltar e pegar a fita secreta.





BERLIM

High Score - 70.000: faça 70.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Score - 100.000: faça 100.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Score – 140.000: faça 140.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Combo Score – 40.000: faça um combo de 40.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Combo Score - 70.000: faça um combo que some 70.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Collect: S–K–A–T–E: pegue as letras na tela até formar a palavra SKATE (não precisa ser na ordem).

Collect: C–O–M–B–O: encontre as letras para formar a palavra Combo e pegue-as quando estiver executando uma seqüência de manobras.

5 – 0 Gray Pipe: logo abaixo de onde você inicia a área, faça um 5 – 0 no cano cinza. O comando para a manobra é: baixo + A.

Natas Spin Hydrants: use o botão A para saltar e aperte B quando estiver sobre os hidrantes amarelos.

Find the Secret Tape: a fita está no alto do prédio e possui dois Half Pipes no terraço.







AUSTRÁLIA

High Score - 125.000: faça 125.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Score - 170.000: faça 170.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Score – 225.000: faça 225.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Combo Score – 80.000: faça um combo de 80.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Combo Score - 100.000: faça um combo que some 100.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Collect: S–K–A–T–E: pegue as letras na tela para formar a palavra SKATE.

Collect C – O – M – B – O: pegue as letras espalhadas pelo cenário para formar a palavra Combo. Lembre-se de pegá-las quando estiver executando um combo de manobras.

Bluntslide Steps Grind: siga para os degraus marrons que ficam próximos ao início da fase, salte e pressione ↑, ↓ + A, para executar a manobra Bluntslide.

Natas Spin Hydrants: Salte usando o botão A e pressione B quando estiver sobre os hidrantes amarelos.

Find the Secret Tape: a fita está na piscina, do lado sul desta área e próximo da praia.



SUBURBIA

High Score - 180.000: faça 180.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Score - 275.000: faça 275.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Score – 320.000: faça 320.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Combo Score – 125.000: faça um combo de 125.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Combo Score - 175.000: faça um combo de 175.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Collect: S–K–A–T–E: pegue as letras para formar a palavra SKATE.

Collect C–O–M–B–O: encontre as letras para formar a palavra Combo e pegue-as quando estiver executando uma seqüência de manobras.

Rocket Air Tiny Transfer: faça a passagem saltando entre dois Half Pipes e execute a manobra Rocket air: trás, frente + L.

Natas Spin Hydrants: salte usando o botão A e aperte B quando estiver sobre os hidrantes vermelhos.

Find the Secret Tape: a fita está sobre o telhado cor de laranja, que se destaca entre os que são da cor cinza.



SE VOCÊ NUNCA
TEVE MEDO DO ESCURO
AGORA TERÁ

METROID PRIME 2 ECHOES

PROTEJA A LUZ DE AETHER DA INVASÃO DE UM MUNDO SOMBRIO. ESTEJA PREPARADO, POIS EM UM MOMENTO VOCÊ É O CAÇADOR, NO OUTRO É A CAÇA. ENCONTRE UMA FORMA DE SOBREVIVER A ISSO E VOCÊ PODE ACHAR UMA FORMA DE SALVAR O PLANETA. NOVAS ARMAS. NOVO MODO MULTIPLAYER.

SÓ PARA


vermelho, que fica do lado sul. Com um bom salto você consegue pegar a fita.





NEW ORLEANS

High Score - 350.000: faça 350.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Score - 400.000: faça 400.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Score – 450.000: faça 450.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Combo Score – 200.000: faça um combo de 200.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Combo Score - 250.000: faça um combo de 250.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Collect: S–K–A–T–E: pegue as letras espalhadas pelo cenário para formar a palavra SKATE.

Collect: C–O–M–B–O: pegue as letras espalhadas pelo cenário para formar a palavra COMBO.

Combo: lembre-se de pegá-las quando estiver executando um combo de manobras.

Nosebluntslide Track: faça a passagem saltando entre dois Half Pipes e execute a manobra Nosebluntslide: ↓, ↓ + R.

Natas Spin Hydrants: salte usando o botão A e pressione B quando estiver sobre os hidrantes vermelhos.

Find the Secret Tape: vá até o heliporto, pegue velocidade e atravesse para o telhado

SKATOPIA

High Score - 425.000: faça 425.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Score - 500.000: faça 500.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Score – 550.000: faça 550.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Pro Combo Score – 300.000: faça um combo de 300.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

Sick Combo Score - 375.000: faça um combo de 375.000 pontos antes que o tempo chegue ao final.

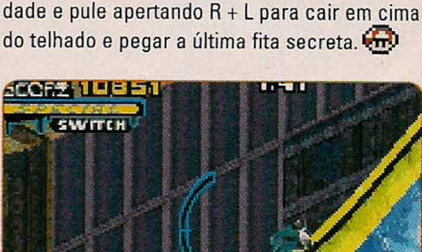
Collect S–K–A–T–E: pegue as letras que estão escondidas no cenário para formar a palavra SKATE.

Collect C–O–M–B–O: encontre as letras para formar a palavra COMBO e pegue-as quando estiver executando uma seqüência de manobras.

Air Walk Big Drop: faça a passagem saltando entre dois Half Pipes ou de um corrimão para outro e execute a manobra Air Walk: ↑, ↓ + L.

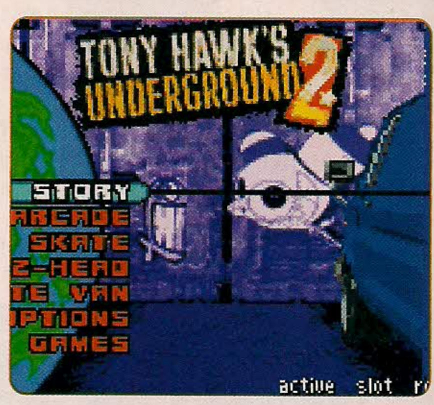
Natas Spin Chimneys: use o botão A para saltar e aperte B quando estiver sobre as chaminés, localizadas em cima dos galpões.

Find the Secret Tape: logo no início da área, passe por trás da casa e siga até o Half Pipe com a cor que imita o gelo. Pegue velocidade e pule apertando R + L para cair em cima do telhado e pegar a última fita secreta.









Carta do mês

Me explica essa, Sr. espertinho!

Eu estava jogando Wind Waker pela centésima vez, quando percebi um fato curioso: quando o Link pula, ele coloca o pé direito para frente. Mas só quem é canhoto costuma dar impulso com o pé direito e cair com o pé esquerdo na frente, ou estou enganado?
Será que o Miyamoto deixou passar esse detalhe? Ou é ele quem pula desse jeito e fez o Link com o mesmo defeito (já que o personagem parece ser o alter-ego dele)?

Ricardo Moriya
São Paulo/SP

Mas vai ser observador assim lá em Hyrule, hein Ricardo! Para responder à sua carta, a redação inteira foi obrigada a passar por alguns testes de pulo e pudemos constatar que esse comportamento não é regra: tem canhoto que pula de jeito diferente de outro canhoto (os destros também), e nem todos os pulos são iguais o tempo todo. Portanto, pode dar seus pulinhos por aí e não se preocupe com aquele manco do Miyamoto.

Paixão Nintendo

Olá pessoal...
Não tenho nenhuma pergunta. Estou escrevendo em nome de alguém que tem verdadeira paixão pelos jogos e videogames da Nintendo, sempre que sobra uma graninha ele compra a revista. Estou falando do meu marido, Ricardo. A febre dele é tão forte que até me contagia: eu também gosto de ler a revista e ficar assistindo ele jogar. Ele gosta de tudo quanto é jogo, principalmente **Zelda** e **Metal Gear**, e eu gosto de todos que tenham o **Mario**, especialmente **Mario Party**. Nós temos o N64 e estamos à procura do NES, pois temos várias fitas deste console – inclusive os raríssimos **Zelda 1** e **2** e **Metal Gear 1** e **2**.
Gostaria muito que vocês publicassem esta mensagem para deixá-lo surpreso.
Um beijão para todos da redação e um para o Rick.

Jenny,
via e-mail

É a Nintendo embalando corações! É muito legal ver uma mensagem como essa da Jenny, já que estamos mais acostumados com namorados reclamando que suas namoradas que não suportam mais vê-los grudados nos videogames. Tomara que o Rick tenha gostado da surpresa. Forte abraço pra vocês.

Todos os povos na Nintendo!

Sou fã de **Pokémon** e gostaria que vocês fizessem um guia completo com tudo sobre todos os jogos já lançados! Sou de João Pessoa e nunca vi o nome de ninguém daqui da minha cidade nessa revista. Parece que vocês dão prioridade aos leitores do Rio e de São Paulo. Também queria falar para quem for daqui de Jampa que se comunique através dos fóruns para que possamos organizar um campeonato Pokémon.
Parabéns pelo trabalho e coloquem o Nordeste nessa revista, por favor!

Dmitry Luna
João Pessoa/PB

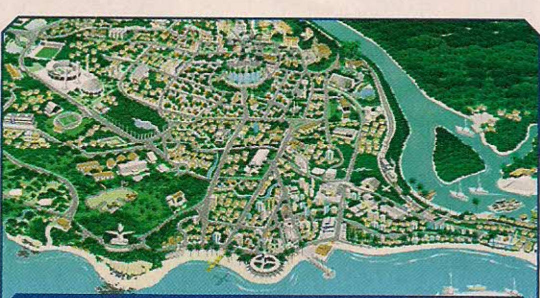
O Nordeste está no Brasil, o Nordeste está na NW! Por favor, Dmitry e todo o povo dos estados mais ensolarados do país, parem com essa mania de perseguição de falar que a NW privilegia esta ou aquela região do Brasil. Nosso maior orgulho é receber correspondência de tudo quanto é lugar, adoramos mostrar para todo mundo que a revista é lida em todas as praças. Portanto, se você mora num buraco muito escondido, escreva para cá que nós garantimos os seus quinze minutos de fama.

Humildade Nintendo

O que é isso! Que falta de estudo! Não sabia que Curitiba ficava no Pará. Façam o favor de corrigir a sigla na coluna da Liga Oficial Pokémon. E eu que pensava existir gente competente nessa redação. Outra coisa, por acaso o Trivella mudou de namorada? Na seção Linha Cruzada, até a edição 72 ela era loira e na 73 ela ficou morena.

Ranma Saotome
via e-mail

Pega leve, Ranma! Colocar em dúvida a competência da redação só por causa de uma letrinha errada na sigla do seu estado não é justo! Fique tranqüilo (ou tranqüila, sei lá...) que o erro já foi corrigido. Pelo menos no papel, o Trivella é um homem fiel. A namorada dele no Linha é a mesma de sempre, só que ela resolveu mudar a cor do cabelo pra variar o visual e agradar aquele folgado que não sai do sofá.



E então Dmitry, será que dá para indicar no mapa onde fica a sua casa? O pessoal da NW está mesmo precisando de férias!

Empolgação Nintendo

A edição de aniversário estava muito boa e repleta de informações interessantes que saboreei em poucos minutos. Poucos, mas valorosos. Confesso que minhas expressões foram das mais variadas enquanto lia a revista. Fiquei feliz em saber que na edição nº 74 não teremos mais o papel-limpa-b**** desses últimos meses. Tenho duas sugestões para fazer:
1 – Reparei que o "relacionamento" que alguns de vocês têm com determinados games ou séries influencia na confecção das matérias. Já vi jogo ruim ganhar uma nota boa e na NW e aposto que isso aconteceu pelo fato do analista ser fã do personagem/game. Sugiro que vocês criem uma seção onde dois pilotos de opiniões diferentes escrevessem matérias sobre o mesmo game. Games como Pokémon, Zelda e Donkey Kong. Assim teríamos pontos de vista distintos nas matérias. Isso é importante para quem pretende comprar o jogo. 2 – Criem uma seção onde os aniversariantes do mês participam de um sorteio e, além do prêmio, também ganham o direito de escrever uma matéria (e assiná-la) na **NW**. Isso vai aproximar ainda mais a comunidade Nintendo que vocês mesmo formaram no Brasil. Eu viajo quando leio a minha **NW**, até parece que vocês estão aqui do meu lado, praticamente sentados no meu sofá contando as novidades e como são os games. E pensando assim, os leitores premiados poderiam fazer o mesmo no lugar de vocês. No início pode ser difícil cadastrar todos o nintendomaníacos aniversariantes, mas basta pedir para que enviem uma cópia do RG.

Mário Henrique de Oliveira
Araguaína/TO

***Vamos direto comentar as suas sugestões:
1- O sistema de análise de jogos na NW é individual. Salvo raras exceções, colocamos sempre alguma pessoa que tenha tido contato com jogos anteriores da série (se for o caso) para analisar determinado game e isso é bom, pois obviamente essa pessoa possui mais subsídios para dar sua opinião, já que está familiarizada com a evolução das idéias.
2- É uma boa sugestão. Muito boa mesmo. Só que bem tra-***

Idéia Bizarra

Deus criou o mundo. Mas o mundo era bonito demais com golfinhos graciosos, veadinhos saltitantes e etc. Então, Deus pensou: "Vou pôr um pouco de emoção nisto aqui". E criou os japoneses. Depois, quis um pouco de variedade e criou as outras raças, tendo como base os japoneses. Mas os japoneses estavam tristes e solitários, então Deus criou as japonesas. A situação melhorou, mas ainda faltava alguma coisa. Então Deus criou os videogames e os japoneses se regozijaram.
Logo, entretanto, os japoneses voltaram a ficar tristes e solitários. Estavam cansados de jogar "Tennis" e "Enduro". Então Deus criou os mangás e animes e os japoneses se regozijaram novamente, assim como a maioria da população do planeta. Mas eles nunca esqueceram os videogames, então um deles teve a idéia: "Por que não criamos nossos próprios games? Desse modo poderemos ser como Deus!". Todos o apoiaram e criaram a Nintendo.
Mas Deus lhes disse: "Como ousam tentar rivalizar-se comigo?" Então Deus os expulsou do paraíso, não sem antes mandar seu mensageiro, Shigeru Miyamoto, para auxiliar e fiscalizar a coisa toda. E também enviou a concorrência, porque Deus é justo e não gosta de monopólios.

Jonas Thadeu Castilho
via e-mai

Que igreja é essa que você freqüenta? Igreja Quadrangular do Triângulo Redondo? O que eles dão durante a benção no lugar da água benta? Café coado em meia suja?

Pergunte aos Pilotos

Na estratégia de Castlevania: Aria of Sorrow, da edição 59, diz que para ver o final bom eu preciso ter as Souls Giant Bat, Succubus e Flame Devil. Mas a Soul de nome mais próximo que encontrei de Flame Devil foi Flame Demon. Já procurei em todos os cantos do castelo, inclusive na revista que tem a lista de todas as Souls. Será que vocês não se enganaram?

Mcgayver
via e-mai

Devil é diabo em inglês, demon é demônio. Semana de fechamento é sempre um inferno aqui na redação, então acabamos fazendo essa confusão dos diabos. Perdoe esse nosso pecado, pois queremos ir para o céu. O correto é Flame Demon.

GBABCD

Olá, estava pesquisando sobre o Game Boy Advance e fique com algumas dúvidas:

1 - O Cabo Game Link do GBA é o mesmo do GBC?
2 - Os games de GBC ficam com a tela maior, e com mais cores no GBA?

Daniel
via e-mai

1- Não, são dois cabos diferentes. O do GBC funciona no de GBA, mas a recíproca não é verdadeira.
2- A tela fica um pouquinho maior, mas as cores não mudam.

para dar sua opinião, já que está familiarizada com a evolução das idéias.
2- É uma boa sugestão. Muito boa mesmo. Só que bem trabalhosa para pôr em prática, viu Mário Henrique. Mas é algo que agradaria muito nossos leitores, então merece ser estudada com carinho. Obrigado pela idéia.

N-Web

Conrad é mais games!
O portal Gameworld já está de cara nova e o visual ficou mesmo de arrepiar. Agora o internauta tem muito mais notícias para seu console e facilidade para localizar todas as informações. Visite o site e confira o melhor conteúdo de games do Brasil. Não fique sem informação, clique: www.gameworld.com.br

Família Nintendo

Rélow, povo da Nintendo World! Meu nome é Gina, sou mãe de um adolescente de 14 anos e adoro jogar videogame (**Super Mario 64, Metroid Prime, Super Smash Bros. Melee**... er..., são muitos, depois eu mando minha listinha). Eu curto games desde o tempo do Commodore 64 e Atari. Recentemente, me deparei com um problema: meu filho ganhou seis jogos para GameCube, vindos da Europa. Como eu esperava, eles não funcionaram, pois o nosso console é nacional. Mas eu soube por amigos que existe um acessório chamado Freeloader. Um minidisco que faz um reboot e o console passa a rodar jogos japoneses e europeus. Isso existe, ou é uma lenda? Se existe, onde posso encontrar aqui no Rio? E o mais importante: o recurso pode causar algum tipo de dano?

Gina Ferreira
Rio de Janeiro/RJ

Família que joga unida permanece unida. O Freeloader, um mini-disco especial, existe sim e é uma mão na roda para pessoas com problemas como o seu: é só colocar o disquinho no GC e ligar o aparelho. Depois de uns cinco segundos, você verá uma mensagem para trocar o disquinho pelo game que você quer jogar. Daí é só fazer a troca e esperar o GC carregar o jogo na a memória. Simples e eficaz, ele faz qualquer game de qualquer procedência funcionar em qualquer GameCube. Procure pelo acessório em lojas que trabalham com produtos importados.

Celebridades Nintendo

Olha só o que eu achei: uma foto dos integrantes da banda Evanescence jogando **Donkey Konga!** Na foto estão o baixista Will (cabelo ruivo), a vocalista Amy Lee e o guitarrista John. Eles também disseram, numa entrevista, que possuem um GBA SP no ônibus que usam para viajar e jogam Super Mario Advance 4. Será que eles são tão nintendistas como nós? Aproveitando, senti falta da nota para Pokémon FireRed e LeafGreen.

Dândolo José de Santana Santos
via e-maila

Pela foto, parece que são Nintendistas como nós! Nos videoclipes, a Amy nunca mostrou um sorriso tão alegre quanto esse, e os outros dois quase sempre estão com cara de bravo. Imagine a farra que eles fazem dentro do buzão com o GBA! A nota dos novos jogos Pokémon (8,5) acabou escorregando no meio da diagramação entre review e estratégia. Obrigado por apontar nossa falha, e volte sempre!

Depois de figurar nas paradas do mundo inteiro com Going Under, a banda Evanescence emplaca seu mais novo hit: DK Rap

Contador de histórias

Um dia, em um domingo à noite, tive insônia. Já que o meu Nintendo 64 estava pifado, comecei a jogar Pokémon Gold no GBA. Eram 23:30 quando iniciei o jogo. Quando cheguei na liga Kanto parei de jogar, pois as pilhas estavam muito fracas. Ao olhar para o relógio, já eram 6:30 da manhã.

Jonas Lavarini
via e-mail

Acontece nas melhores famílias, Jonas. Relatos como o seu nos remetem aos tempos das cavernas, quando pterodátilos planavam por céus escarlate, estegossauros pastavam alegremente em bucólicas planícies verdejantes e os homens não se preocupavam com o consumo de pilhas, pois estavam muito ocupados dando porretadas na cabeça das mulheres para levá-las para uma caverna escura. Sim... bons tempos aqueles...

Não andou comprando a NW, né?

Desejo comprar os números atrasados, mas não sei em quais edições da revista encontro matérias sobre os meus jogos: F-Zero GX, Mario Kart: Double Dash!!, Super Mario Sunshine e Wave Race: Blue Storm. Preciso de dicas e detonados. Valeu!

Abrahão P. Santos
via e-mail

Salta uma NW antiga e quentinha para Abrahão! Velho, para comprar números atrasados da NW, ligue para o Atendimento ao Consumidor. O telefone está na página do editorial. É só encomendar os seus e partir para a jogatina! Seus games estão nas edições 59, 66, 49 e 50, e no Especial GameCube, respectivamente.



Essa vela de aniversário em forma de Pikachu foi enviada pelo leitor José Luiz dos Santos, de Ubá/MG. Ele fez até mesmo um curso só para produzi-la! Ficamos muito felizes com o presente.

Você na Nintendo

Oi redator misterioso da NW. Essa semana fiz uma coisa com que sempre sonhava, mas nunca havia tido uma oportunidade. Estava no aniversário de um amigo, todo mundo jogando PlayStation 2, menos eu. Aí o aniversariante me chamou para jogar e eu disse:
– Não, isso é contra minha religião.
Todo mundo me olhou, um mala deu risada e disse:
– Mas você vive jogando aquele teu Cubo que nem é tão bom quanto esse!
Ah! Isso me deixou brava! Dei um tapa no moleque e falei:
– Olha o respeito! Sou nintendista de coração e não admito que falem do meu precioso GameCube que é mil vezes melhor que isso aí! E é esse o motivo pelo qual não vou jogar. Meu coração pertence à Nintendo e não coloco minhas mãos em outro controle.
Conclusão: Todo mundo achou que eu estava querendo aparecer e agora ficam falando. Vejam por qual tipo de situação um nintendista tem que passar para se manter fiel a empresa do coração.

Thais Figueiredo Pimenta
via e-mail

Que situação, Thaís! Você mostrou ser uma menina de fibra, que briga por aquilo que gosta. Por isso, damos os parabéns a você. Mas lembre-se que você não precisa ser radical em tudo na sua vida. Este que vos escreve também é nintendista de coração e isso nunca vai mudar. Mas nem por isso deixo de jogar games em outros consoles. Fazendo isso, meu amor pela Nintendo só aumenta, pois tenho como comparar os games e ver que a minha (nossa) Nintendo sempre vai ser a melhor!

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:
Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Vencedor / Arte no envelope



Envie o seu também!!!

Jorge Almeida Junior • Florianápolis/SC



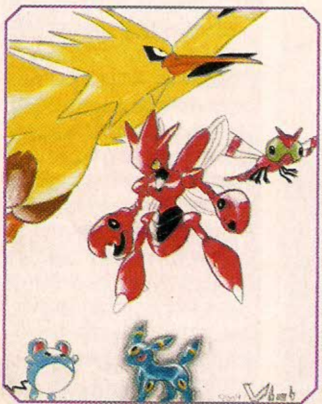
Israel R. Françoso • Rio de Janeiro/RJ



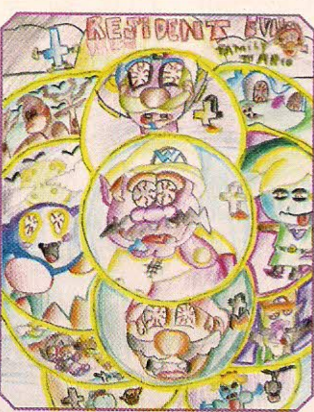
Marcelo dos Reis S. • São Miguel Paulista/SP



Lucas M. dos Santos • Rio de Janeiro/RJ



Vinicius Rafael S. Garcês • Gaiania/GO



Leandro dos Santos Franco • São Paulo/SP



Jorge Vinicius Vieira F. M. • Santo Antônio do Pádua/RJ

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para
redação@nintendoworld.com.br
ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar, entre em contato com *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail *atendimento@conradeditora.com.br* ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: *assinaturas@conradeditora.com.br*

OUTROS PRODUTOS CONRAD
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse *www.lojaconrad.com.br.*

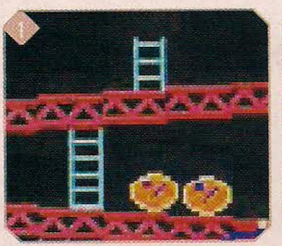
ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br

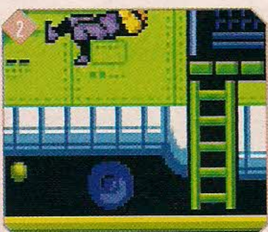


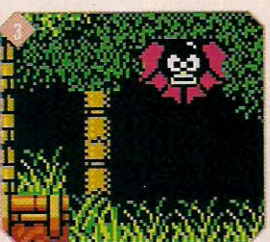
nintendiversão

Qual é o GAME especial?

Um dos passatempos mais elogiados por todos é o jogo Qual é o Game. Portanto, resolvemos fazer uma edição especial da atividade. Você consegue descobrir quais os jogos abaixo?

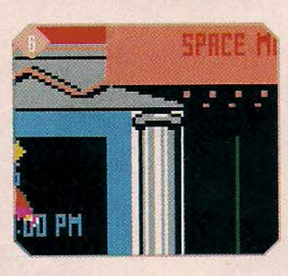




















Respostas: 1 - Donkey Kong, 2 -Double Dragon 2, 3 - Megaman 2, 4 -Kid Icarus, 5 - River City Ransom, 6 - Simpsons: Bart Vs the Space Mutants, 7 - Skate or Die, 8 - Totally Rad, 9 - Vice Project Doom, 10 - Metroid

Resultado da promoção "20 ZELDAS PARA VOCÊ"

Quem poderia imaginar que o bom e velho Link teria tantos fãs? A promoção "20 Zeldas para Você" foi um dos maiores sucessos da história da NW. Foram toneladas de cartas vindas de todos os cantos do país em busca de The Legend of Zelda Collector's Edition. E não era pra menos: para esta promoção demos duas oportunidades para os leitores faturarem os Zeldas. Confira os vinte felizardos desta promoção!

Nathalia Lemos Grillo Rio de Janeiro – RJ	**Luciano Refosco** Santa maria – RS	**Anderson André Candelaria** Belo Horizonte - MG	**Amanda Correia Granado** São Paulo – SP
Rafael de Morais Guará - DF	**Rafael Martins Mendes Silva** Brasília – DF	**Gabriela de Lima Birchal** Belo Horizonte – MG	**Álvaro Bueno Ferreira** São Paulo – SP
Maurício Montenegro Romano São Paulo – SP	**Carla Alves Silva da Luz** Suzano – SP	**Elvis Viana Cardozo** Santa Inês – MA	**Tiago Leme Vendramim** Junqueirópolis – SP
Laura Zanini Lima Santo André – SP	**Kim Mora da Cruz** Belém – PA	**Witeles Manoel Fernandes** Lençóis Paulistas – SP	**Jansen Rogers Albanese** Praia Grande - SP
Evandro Alencar Sorensen Colares Fortaleza – CE	**Guilherme A. O. dos Santos** Canoas – RS	**Eduardo de Sousa Silveira** Jacareí - SP	**Poliana Guimarães Rezende** Mateus Leme – MG

Se você estiver na lista, pode ficar sossegado. Você receberá o prêmio pelo correio em, no máximo, 120 dias da data de banca desta edição. Se não ganhou, não tem problema. O resultado da promoção "6 Anos, 6 Cubos!" sairá na edição 77. Quem sabe você não faturou um Cube?

Desafio à

Elite dos Quatro Brasileira 2004

Avante à quarta edição do brasileirão, treinadores!

Por JP Nogueira

Durante todo o ano de 2004, centenas de treinadores participaram dos torneios da Liga Oficial Pokémon Evolution. Foram batalhas ferrenhas, muitas vezes decididas por pequenos detalhes, contra Discípulos e Líderes em busca das tão valiosas Insígnias. Mas o que há de tão especial nelas? Porque são perseguidas com tanto afinco por treinadores espalhados pelo Brasil? A resposta é mais simples do que se imagina.

Quando oito insígnias são reunidas por um mesmo jogador, ele recebe um direito especial. Por ter provado o seu valor e versatilidade nas mais diversas Regras Especiais dos Ginásios e em sua experiência em batalhas contra os outros treinadores, o desafio supremo é concedido: enfrentar a Elite dos Quatro Brasileira, o grupo com os quatro maiores mestres Pokémon do país. Assim como nos próprios jogos Pokémon para GameBoy, a E4 é composta pelos quatro membros de altíssimo nível, com estratégias matadoras para barrar qualquer um que tente chegar ao posto de Grande Campeão.

Mas colecionar as oito insígnias não é tarefa para qualquer um. Por isso mesmo, há outro caminho para se chegar ao topo: o grande campeonato nacional Desafio à Elite dos Quatro, que acontece anualmente. Durante esse evento, a coragem, técnica, inteligência, experiência e confiança nos Pokémon são colocadas à prova em um torneio que faz tremer os céus. A platéia gritando em Pokémon Colosseum não é nada diante dos gritos da torcida durante um combate do DE4. Vencer o torneio significa ter passe-livre para desafiar os membros da Elite, um por um. E significa cravar seu nome no hall dos jogadores mais famosos do país.



A Convocação dos Mestres Pokémon

Para vocês que não agüentavam mais esperar, aqui vai a grande notícia: depois de toda a ansiedade, a data do Desafio à Elite dos Quatro Brasileira finalmente é anunciada! Marquem no calendário os dias 19, 20 e 21 de novembro deste ano, pois é nesses dias que acontecerá a Electronic Game Show (EGS), o maior evento voltado exclusivamente para games no Brasil, e palco do DE4 2004!

Como todo ano, o DE4 apresenta regras que buscam treinadores capazes de criar estratégias versáteis. Os mais veteranos devem se lembrar da primeira edição, em 2001, quando os times deveriam ter uma somatória de níveis igual a 400. No ano seguinte, guerras de monotypes – times com um tipo em comum – foram as atrações. Em 2003 foi o contrário, os tipos não poderiam se repetir. E o que a Elite reserva agora para os tão destemidos treinadores?

Se você quiser chegar ao topo este ano, seus Pokémon deverão saber como trabalhar em grupo, mais do que nunca! Todas as lutas serão disputadas no modo Double Battle, o que significa que ambos os treinadores usarão dois monstrinhos na arena ao mesmo tempo. Não foi à toa que você conferiu algumas estratégias avançadas na **NW** 73. Portanto, prepare-se; a confiança nos Pokémon e a força de equipe revelarão os grandes mestres de 2004!







A Conrad Editora estará presente na EGS com um estande de 100 metros quadrados. Não tem como você não nos achar.

Electronic Game Show

A EGS Brasil será realizada nos mesmos moldes da versão mexicana. Ela contará com estandes de gigantes do mercado de games como a Nintendo, Microsoft, Atari e muitos outros. Além disso, cada visitante receberá um cartão magnético que permitirá participar de todas as arenas, locais onde ocorrerão torneios de vários jogos para Game Cube, Game Boy Advance, PC e N-Gage. Claro que a Nintendo World e a Conrad Editora não ficarão de fora dessa. E adivinha onde acontecerá o Desafio à Elite dos Quatro? Oportunidade que Pokefãs em geral não podem perder!

Electronic Game Show 2004: Brasil Dias 19, 20 e 21 de Novembro Expo Center Norte - Pavilhão Azul R. José Bernardo Pinto, 333 - Vila Guilherme CEP: 02055-000 - São Paulo – SP www.electronicgameshow.com/egs_bra.html

Quem é a Elite?

Mas quem são esses quatro treinadores misteriosos? Quais são as características que os tornam tão especiais? Todos possuem personalidades e estilos de luta bem distintos, do mais ofensivo ao mais desnaturado. Compreendem, acima de tudo, que são responsáveis por unir todos os treinadores em um único ideal: a diversão! Prepare-se para surpresas durante as lutas. E mesmo que alguém vença toda a E4, ainda há o (literalmente) Grande Campeão à espera...

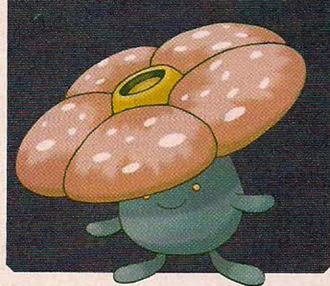
Graziele Fukuji: Caixa de Pandora
Recentemente incorporada à Elite, Grazi é repleta de surpresas ruins para seus oponentes, como a lendária Caixa de Pandora. Adepta de estratégias fora do padrão, ela pode surpreender até mesmo o mais experiente dos competidores.

Juliana Tamaki: Tempestade Silenciosa
Simpática e honrada, Ju Tamaki é capaz de começar a luta e terminá-la sem dizer uma só palavra. O que é o suficiente para atormentar os adversários que procura descobrir seus próximos movimentos – ou se tem namorado...

Rike Oliveira: Frieza Explosiva
Especialista em estratégias rápidas e destruidoras como um relâmpago, Rike usa e abusa das suas previsões em batalhas para desestabilizar as estratégias alheias. Uma muralha que dificilmente se abala no calor da competição.

Lorde Noga: Sabedoria Inovadora
Tutor de vários treinadores pelo Brasil, Noga preza pela criatividade e inovação nos combates. Acredita que a força de um treinador está no seu conhecimento de jogo e não nos Pokémon utilizados. E também escreve esta matéria com uma mão enquanto treina seu time com a outra...

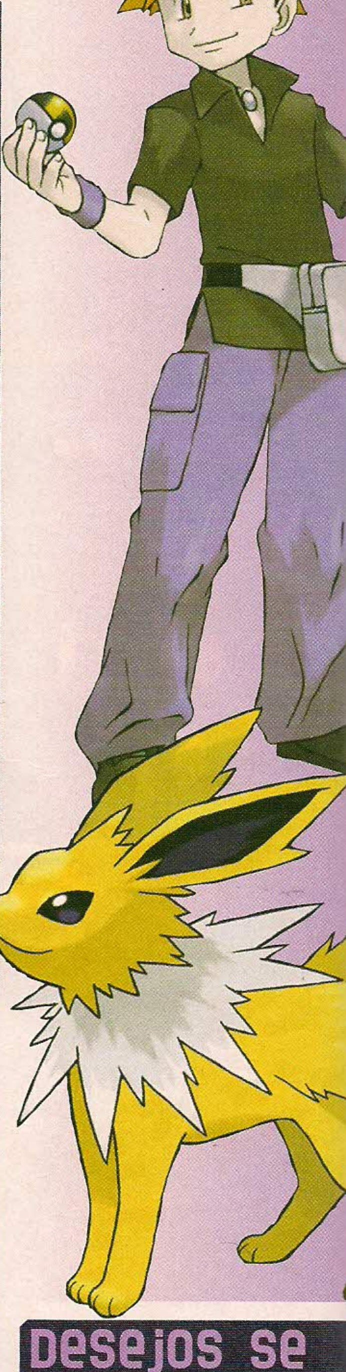
Robinson: Grande Campeão
No posto desde 2001, Robinson aguarda ansiosamente por um desafiante. Em seu arsenal estão as estratégias mais avassaladoras de todos os tempos, seja em GSC, seja em RSFL. O desafio definitivo para aqueles que passarem pela Elite dos Quatro!



As Regras do Desafio

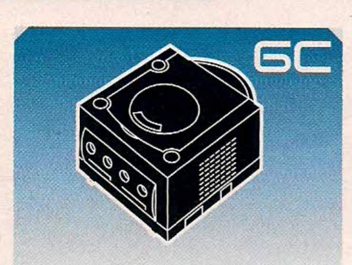
Confira as regras e preste bastante atenção para não deixar essa oportunidade escapar da Pokébola. Qualquer dúvida, procure por um dos organizadores durante o evento para esclarecê-las.

- A inscrição é gratuita. Basta trazer uma caneta, obter a ficha de inscrição no local do torneio, preencher e entregá-la para um dos organizadores do DE4 no dia.
- Cada jogador deve levar o seu próprio GameBoy Advance (normal ou SP) e seu próprio cartucho **Pokémon Ruby, Sapphire, FireRed ou LeafGreen**. Apenas games originais serão aceitos, pois jogos não oficiais poderem danificar os jogos alheios. É altamente recomendável levar o seu próprio Cabo Link Advance e uma caneta comum.
- Os times devem ter até seis Pokémon. Durante o torneio, apenas quatro deles serão usados. Contra a Elite é permitido o uso do time completo.
- Todas as batalhas serão realizadas no modo de duplas (Double Battle), com um jogador usando dois Pokémon simultâneos.
- As lutas terão um tempo limite de dez minutos. Se no fim desse tempo não houver um vencedor definido, a decisão fica por conta da organização.
- Serão permitidos apenas monstrinhos e itens encontrados nos jogos **Ruby, Sapphire, Colosseum, FireRed** e **LeafGreen**. O mesmo vale para os ataques aprendidos.
- É proibido utilizar Pokémon ou itens repetidos. O item Soul Dew é banido.
- Só é permitido o uso de um Lendário por time (Regirock, Registeel, Regice, Latios, Latias, Jirachi, Raikou, Entei, Suicune, Articuno, Zapdos e Moltres). Guardiões (Kyogre, Groudon, Rayquaza, Ho-Oh e Mewtwo) e Lendários/Guardiões não liberados (Mew, Celebi e Lugia) são banidos.
- Não é permitido colocar mais de um oponente para dormir ao mesmo tempo. Técnicas de auto-indução (Rest, por exemplo) ou Abilities (Effect Spore) não contam.
- É proibido utilizar a técnica Skill Swap em um Slaking.
- Golpes de OHKO (Horn Drill, Fissure, Guillotine e Sheer Cold) só podem derrubar um monstro adversário.
- É proibido utilizar técnicas de sacrifício (Perish Song, Destiny Bond, Selfdestruct e Explosion) para empatar o jogo.
- Golpes que sirvam apenas para recuperar HP (como Rest, Ingrain e Recover) só poderão ser utilizados contra a Elite. Durante o torneio só será permitido recuperar HP com itens ou técnicas que também causem dano (como Leech Seed ou Dream Eater).
- É expressamente proibido o uso de Pokémon com status acima do máximo permitido, características alteradas e/ou golpes ilegais. Caso algum jogador seja pego nessas condições ou com Game Enhancers (como Game Shark ou Action Replay), será banido.



Desejos se tornam realidade!

Monstrinhos exclusivos sempre foram distribuídos pela Nintendo em eventos fora do Brasil. Mas dessa vez os desejos dos treinadores brasileiros foram finalmente atendidos. Durante o Desafio à Elite dos Quatro 2004 será distribuído o pequenino Jirachi, estrela do Sexto Filme: Jirachi – The Wish Maker. E ele ainda vem equipado com uma Berry rara! Compareça ao evento e leve seu GBA com a sua versão de **Ruby, Sapphire, FireRed** ou **LeafGreen** para garantir o seu!



X-MEN LEGENDS



TRAJES XTREME

Vá para a tela de menu e pressione ↑, ↑, ←, ↓, ↓ e Start. Inicie um jogo, siga para um ponto de Xtraction save e use a opção "Next" para trocar a "Skin".

TRAJES ORIGINAIS



Termine o jogo uma vez para liberar os uniformes originais aos personagens: Storm, Wolverine, Jean Grey, Nightcrawler, Ice Man e Colossus.



HABILITE OUTROS MUTANTES

Beast, Jean Grey, Ice Man, Rogue e Storm: termine o level 1.
Colossus:
complete a fase Nuclear Facility.
Cyclops: vença Mystique na fase New York City Riot.
Emma Frost:
depois da fase Nuclear Facility, encontre Emma Frost na X Mansion.
Gambit: termine o level 3.
Jubilee e Nightcrawler:
complete o level 2.
Magma: termine a segunda fase de treino deste personagem.
Psylocke: termine a fase New York City Riot.
Galeria de imagens: encontre todas as 19 Sketchbooks para habilitar a opção Artwork, dentro do menu Colossus da luta livre.
Andre "O Gigante": complete o estágio 1 jogando no modo Story
Greg "O Marreta" Valentine: complete o estágio 2 jogando no modo Story
Brutus "O Barbeiro" Beefcake: habilite Andre, depois vença o WWE Sunday Heat's
Bret "O Batedor" Hart: complete a temporada vencendo o WMXX.

DEF JAM: FIGHT FOR NY

GANHE 100 PONTOS

Acesse a opção Extras, depois clique em Cheats e digite um dos códigos a seguir. Cada senha inserida lhe valerá 100 pontos:



GETSTUFF
DUCKETS
CROOKLYN
THESOURCE
NEWJACK

DESTRAVAR AS MÚSICAS

Canção / artista / senha
Bust / Outkast: BIGBOI
Chopshop / Baxter: CHOPPER
Comp / Comp: CHOCOCITY
Dragon House / Chiang: AKIRA
Get it Now / Bless: PLATINUMB
Afterhours / Nyne: LOYALTY
Koto / Chiang: GHOSTSHELL
Lil' Bro / Ricbyobyche: GONBETRUBL
Man Up / Sticky Fingaz: KIRKJONES
Move / Public Enemy: RESPECT
Original Gangster / Ice T: POWER
Sieze the day / Bless: SIEZE
Take a look at my life / Fat Joe: CARTAGENA
Anything Goes / CNN: MILITAIN
Walk with Me / Joe Budden: PUMP
Poppa Large / Ultramagnetic MCs: ULTRAMAG





MARIO PINBALL LAND



MODO TIME ATTACK

Vença os chefes de pelo menos duas áreas diferentes para habilitar esta opção.
Área Bônus: pegue todas as 35 estrelas do jogo para liberar uma área secreta.

YU-GI-OH! RESHEF OF DESTRUCTION

CONTINUAÇÃO DOS CÓDIGOS PARA HABILITAR TODAS AS CARTAS DO JOGO

Vá até a loja do Grandfather (duas telas para abaixo da praça do relógio) e siga para o computador (aquela pequena coisa preta do lado direito da sala). O game perguntará se você deseja inserir uma Password, pagando mil Domino. Escolha Yes e digite o código correspondente a carta para disponibilizá-la.

Guardian of the Thunder:	47879985
Gyakutenno Megami:	31122090
Hamburger Recipe:	80811661
Hane-Hane:	07089711
Haniwa:	84285623
Hannibal Necromancer:	05640330
Happy Lover:	99030164
Hard Armor:	20060230
Harpie Lady:	76812113
Harpie Lady Sister:	12206212
Harpie's Feather D:	18144506
Harpie's Pet Dragon:	52040216
Hercules Beetle:	52584282
Hero of the East:	89987208
Hibikime:	64501875
High Tide Gyojin:	54579801
Hinotama:	46130346
Hinotama Soul :	96851799
Hiro's Shadow Scout:	81863068
Hitodenchak:	46718686
Hitotsu-me Giant:	76184692
Holograh:	10859908
Horn Imp:	69669405
Horn of Light:	38552107
Horn of the Unicorn:	64047146
Hoshiningen:	67629977
Hourglass of Courage:	43530283
Hourglass of Life:	08783685
House of Adhesive:	15083728
Human-eater Bug:	54652250

Hungry Burger:	30243636
Hungry Ghoul:	95265975
Hunter Spider:	80141480
Hurricail:	15042735
Hyo:	38982356
Hyosube:	02118022
Hyozanryu:	62397231
Ice Water:	20848593
Ill Witch:	81686058
Inhaler:	08353769
Insect Armor with Fire:	03492538
Insect Queen:	91512835
Insect Soldiers of Swarm:	07019529
Invader from Another Galaxy:	28450915
Invader of the Throne:	03056267
Invigoration:	98374133
Invisible Wire:	15361130
Invitation to a Da:	52675689
Javelin Beetle:	26932788
Javelin Beetle Pact:	41182875
Jellyfish:	14851496
Jigen Bakudan:	90020065
Jinzo:	77585513
Jinzo #7:	32809211
Jirai Gumo:	94773007
Job-change Mirror:	55337339
Judge Man:	30113682
Kageningen:	80600490
Kairyu-shin:	76634149
Kaiser Dragon:	94566432
Kamakiriman:	68928540
Kaminari Attack:	09653271
Kaminarikozou:	15510988
Kamionwizard:	41544074
Kanan the Swordmistress:	12829151
Kanikabuto:	84103702
Kappa Avenger:	48109103
Karbonala Warrior:	54541900
Kattapillar:	81179446
Kazejin:	62340868
Key Mace:	01929294
Key Mace #2:	20541432
Killer Needle:	88979991
King Fog:	84686841
King of Yamimakai:	69455834
Kojikocy:	01184620
Korogashi:	32569498
Koumori Dragon:	67724379
Krokodilus:	76512652
Kumootoko:	56283725
Kunai with Chain:	37390589
Kurama:	85705804
Kuriboh:	40640057
Kuwagata:	60802233
Kwagar Hercules:	95144193
La Jinn The Mystic:	97590747
Labyrinth Tank:	99551425
Labyrinth Wall:	67284908
Lady of Faith:	17358176
LaLa Li-oon:	09430387
LaMoon:	75850803
Larvae Moth:	87756343
Larvas:	94675535
Last Day of Witch:	90330453
Laughing Flower:	42591472
Launcher Spider:	87322377
Lava Battleguard:	20394040
Lazer Cannon Armor:	77007920
Left Arm of Forbidden:	07902349
Left Leg of Forbidden:	44519536
Legendary Sword:	61854111
Leghul:	12472242
Legion the Fiend Jester:	25280974
Leo Wizard:	04392470
Leogun:	10538007
Leopard Girl:	49000779
Lesser Dragon:	55444629
Life Eater:	52367652
Liquid Beast:	93108297
Lisark:	55210709
Little Chimera:	68658728
Little D:	42625254
Living Vase:	34320307
Lord of Dragons:	17985575
Lord of the Lamp:	99510761
Lord of Zemia:	81618817
Lucky Trinket:	03985011
Lunar Queen Elzaim:	62210247
Mabarrel:	98795934
Machine Attacker:	38116136
Machine Conversion:	25769732
Machine King:	46700124
Madjinn Gunn:	43905751
Magical Ghost	46474915
Magical Labyrinth:	64389297
Magician of Black:	30208479
Magician of Faith:	31560081
Maha Vailo:	93013676
Maiden of the Moon:	79629370
Malevolent Nuzzler:	99597615
Mammoth Graveyard:	40374923
Man Eater:	93553943
Man-eating Black Shark:	80727036
Man-eating Plant:	49127943
Man-Eating Treasure Chest:	13723605
Manga Ryu-ran:	38369349
Marine Beast:	29929832
Masairuzame:	33178416
Masaki the Legendary:	44287299
Mask of Darkness:	28933734
Mask of Shine & Da:	25110231
Masked Clown:	77581312
Masked Sorcerer:	10189126
Master & Expert:	75499502
Mavelus:	59036972
Mech Bass:	50176820
Mech Mole Zombie:	63545455
Mechaleon:	94412545
Mechanical Snail:	34442949
Mechanical Spider:	45688586
Mechaniclchacer:	07359741
Meda Bat:	76211194
Mega Thunderball:	21817254
Megamorph:	22046459
Megasonic Eye:	07562372
Megazowler:	75390004
Megirus Light:	23032273
Meotoko:	53832650
Metal Dragon:	09293977
Metal Fish:	55998462
Metal Guardian:	68339286
Metalmorph:	68540058
Metalzoa:	50705071
Meteor Black Dragon:	90660762
Meteor Dragon:	64271667
Midnight Fiend:	83678433
Mikazukinoyaiba:	38277918
Millenium Golem:	47986555
Millennium Shield:	32012841
Milus Radiant:	07489323
Minar:	32539892
Minomushi Warrior:	46864967
Mon Larvas:	07225792
Monster Egg:	36121917
Monster Eye:	84133008
Monster Tamer:	97612389
Monstrous Bird:	35712107
Monsturtle:	15820147
Moon Envoy:	45909477
Mooyan Curry:	58074572
Morinphen:	55784832
Morphing Jar:	33508719
Mountain:	50913601
Mountain Warrior:	04931562
Muka Muka:	46657337
Multiply:	40703222
Muse-A:	69992868
Mushroom Man:	14181608
Mushroom Man #2:	93900406
Musician King:	56907389
Mutant Crab:	86495330
M-warrior #1:	56342351
M-warrior #2:	92731455
Mysterious Puppete:	54098121
Mystery Hand:	62793020
Mystic Clown:	47060154
Mystic Horseman:	68516705
Mystic Lamp:	98049915
Mystical Beast Serkit:	89194033
Mystical Capture Chain:	63515678
Mystical Elf:	15025844
Mystical Moon:	36607978
Mystical Sand:	32751480
Mystical Sheep #1:	30451366
Mystical Sheep #2:	83464209
Five God Dragon:	99267150
Namuriko:	90963488
Neck Hunter:	70084224
Needle Ball:	94230224
Needle Worm:	81843628
Nekogal #1:	01761063
Nekogal #2:	43352213
Neo the Magic Swordsman:	50930991
Night Lizard:	78402798
Nightmare Scorpion:	88643173
Niwatori:	07805359
Novox's Prayer:	43694075
Obese Marmot of Ne:	56713552
Octoberser:	74637266
Ocubeam:	86088138
Ogre of the Black Shadow:	45121025
Old Lizard Warrior:	43230671
One Who Hunts Soul:	03606209
One-eyed Shield Dragon:	33064647
Ooashi:	13906696
Ooguchi:	58861941
Ookazi:	19523799
Orion the Battle King:	02971090
Oscillo Hero:	82065276
Oscillo Hero #2:	27324313
Pale Beast:	21263083
Panther Warrior:	42035044
Parasite Paracide:	27911549
Parrot Dragon:	62762898
Patrol Robo:	76775123
Peacock:	20624263
Pendulum Machine:	24433920
Penguin Knight:	36039163
Penguin Soldier:	93920745
Perfectly Ultimate:	48579379
Performance of Swords:	04849037
Petit Angel:	38142739
Petit Dragon:	75356564
Petit Moth:	58192742
Phantom Dewan:	77603950
Phantom Ghost:	61201220
Phantom Thief:	24348204
Pinch Hopper:	26185991
Pot of Greed:	55144522
Pot the Trick:	55567161
Power of Kaishin:	77027445
Pragtical:	33691040
Prevent Rat:	00549481
Princess of Tsurug:	51371017
Prisman:	80234301
Protector of the Throne:	10071456
Psychic Kappa:	07892180
Psycho-Puppet :	63459075
Pumpking the King:	29155212
Punished Eagle:	74703140
Puppet Ritual:	05783166
Queen Bird:	73081602
Queen of Autumn Leaves:	04179849
Queen's Double:	05901497
Rabid Horseman:	94905343
Raigeki:	12580477
Rainbow Flower:	21347810
Rainbow Marine Mermaid:	29402771
Raise Body Heat:	51267887
Rare Fish:	80516007
Ray & Temperature:	85309439
Reaper of the Card:	33066139
Red Archer Girl:	65570596
Red Eyes Black Dragon:	74677422
Red Eyes Black Metal Dragon:	64335804
Red Medicine:	38199696
Reflect Bounder:	02851070
Relinquished:	64631466
Restructor Revolution:	99518961
Resurrection of Chimera:	39399168
Reverse Trap:	77622396
Revival of Sennen:	16206366
Revival of Skeleton:	31066283
Revived Serpent Night:	39411600
Rhaimundos of the:	62403074
Right Arm of Forbidden:	70903634
Right Leg of Forbidden:	08124921
Roaring Ocean Snake:	19066538
Rock Ogre Grotto #1:	68846917
Rock Ogre Grotto #2:	62193699
Rock Spirit:	82818645
Rogue Doll:	91939608
Root Water:	39004808
Rose Spectre of Dune:	32485271
Royal Guard:	39239728
Rude Kaiser:	26378150
Ryu-kishin:	15303296
Ryu-kishin Powered:	24611934
Ryu-ran:	02964201
Saber Slasher:	73911410
Saggi the Dark Clown:	66602787
Salamandra:	32268901
Sand Stone:	73051941
Sanga of the Thunder:	25955164
Sangan:	26202165
Satellite Cannon:	50400231
Sea Guardian:	85448931
Sea Kamen:	71746462
Sea King Dragon:	23659124
Sea King of Fury:	18710707
Sectarian of Secre:	15507080
Seiyaryu:	06740720
Sengenjin:	76232340
Serpent Marauder:	82742611
Serpent Night Dragon:	66516792
Shadow Ghoul:	30778711
Shadow Specter:	40575313
Shadow Spell:	29267084
Shining Friendship:	82085619
Shovel Crusher:	71950093
Silver Bow & Arrow:	01557499
Silver Fang:	90357090
Simochi Allergy:	40633297
Sinister Serpent:	08131171
Sinister Shadow:	63125616
Skelengel:	60694662
Skelgon:	32355828
Skull Guardian:	03627449
Skull Night:	02504891
Skull Red Bird:	10202894
Skull Servant:	32274490
Skull Stalker:	54844990
Skullbird:	08327462
Skull-mark LadyBug:	64306248
Sky Dragon:	95288024
Sleeping Lion:	40200834
Slot Machine:	03797883
Snakeyashi:	29802344
Sogen:	86318356
Solitude:	84794011
Sonic Maid:	38942059
Sorcerer of the Doomed:	49218300
Soul Hunter:	72869010
Soul of the Pure:	47852924
Space Megatron:	39181897
Sparks:	76103675
Spellbinding Circle:	18807108
Spider Crab:	34536276
Spike Seadra:	85326399
Spikebot:	87511987
Spiked Snail:	98075147
Spirit of the Book:	14037717
Spirit of the Harp:	80770678
Spirit of the Mountain:	34690519
Spirit of the Wind:	54615781
Stain Storm:	21323861
Star Boy:	08201910
Steel Fan Fighter:	13616074
Steel Ogre Grotto #2:	29172562
Steel Ogre Grotto #2:	90908427
Steel Scorpion:	13599884
Steel Shell:	02370081

Stone Armadiller:	63432835
Stone Dragon:	68171737
Stone Ghost:	72269672
Stone Ogre Grotto:	15023985
Stone Statue of the Ancients:	31812496
Stop Defense:	63102017
Stuffed Anima:	71068263
Succubus Knight:	55291359
Suijin:	98434877
Summoned Skull:	70781052
Super War-lion:	33951077
Supporter in the South:	41422426
Swamp Battleguard:	40453765
Sword Arm of Dragon:	13069066
Sword Hunter:	51345461
Sword of Ruin:	37120512
Swords of Revealing:	72302403
Swordsman frm a Far:	85255550
Swordsman of Lands:	03573512
Swordstalker:	50005633
Synchar:	75646173
Tainted Wisdom:	28725004
Takriminos:	44073668
Takuhee:	03170832
Talons of Shurilan:	74150658
Tao the Chanter:	46247516
Tatsunootoshigo:	47922711
Temple of Skulls:	00732302
Tenderness:	57935140
Tentacle Plant:	60715406
Terra Bugroth:	58314394
Terra the Terrible;	63308047
The 13th Grave:	00032864
The Bistro Butcher:	71107816
The Drdek:	08944575
The Fiend Megacyber:	66362965
The Immortal of Thunder:	84926738
The Inexperienced:	81820689
The Judgement Hand:	28003512
The Last Warrior from:	86099788
The Little Swordsman:	25109950
The Melting Red Sh:	98898173
The Snake Hair:	29491031
The Statue of East:	10262698
The Thing That Hides:	18180762
The Unhappy Maiden:	51275027
The Wandering Doom:	93788854
The Wicked Worm Below:	06285791
Thousand Dragon:	41462083
Thousand-eyes Idol:	27125110
Thousand-eyes Rest:	63519819
Three-legged Zombie:	33734439
Thunder Dragon:	31786629
Tiger Axe:	49791927
Time Wizard:	71625222
Tiny Guardian:	90790253
Toad Master:	62671448
Togex:	33878931
Tomozaurus:	46457856
Tongyo:	69572024
Toon Alligator:	59383041
Toon Dark Magician Girl:	90960358
Toon Mermaid:	65458948
Toon Summoned Skull:	91842653
Torike:	80813021
Total Defense Shogun:	75372290
Trakadon:	42348802
Trap Master:	46461247
Tremendous Fire:	46918794
Trent:	78780140
Trial of Nightmare:	77827521
Tri-Horned Dragon:	39111158
Tripwire Beast:	45042329
Turtle Bird:	72929454
Turtle Oath:	76806714
Turtle Racoon:	17441953
Turtle Tiger:	37313348
Turu-Purun:	59053232
Twin Long Rods #1:	60589682
Twin Long Rods #2:	29692206
Two-headed King Reaper:	94119974
Two-Headed Thunder Dragon:	54752875
Two-mouth Darkruler:	57305373
Tyhone:	72842870
Tyhone #2:	56789759
Ultimate Dragon:	17928958
Umi:	22702055
Unknown Warrior:	97360116
Uraby:	01784619
Ushi Oni:	48649353
Vermillion Sparrow:	35752363
Versaga the Destroyer:	50259460
Vile Germs:	39774685
Violent Rain:	94042337
Violet Crystal:	15052462
Vishwar Randi:	78556320
Wall of Illusion:	13945283
Wall Shadow:	63162310
War-lion Ritual:	54539105
Warrior Elimination:	90873992
Warrior of Tradition:	56413937
Wasteland:	23424603
Water Element:	03732747
Water Girl:	55014050
Water Magician:	93343894
Water Omotics :	02483611
Waterdragon Fairy:	66836598
Weather Control:	37243151
Weather Report:	72053645
Wetha:	96643568
Whiptail Crow:	91996584
White Dolphin:	92409659
White Magical Hat:	15150365
Wicked Dragon with Teeth:	02957055
Wicked Mirror:	15150371
Widespread Ruin:	77754944
Wilmee:	92391084
Wind Djinn:	97843505
Wing Eagle:	47319141
Wing Egg Elf:	98582704
Winged Cleaver:	39175982
Winged Dragon #2:	57405307
Winged Dragon, Guardian of the Fortress #1:	87796900
Winged Egg of New Life:	42418084
Winged Trumpeter:	94939166
Wings of Wicked Flame:	92944626
Witch of the Black Eye:	78010363
Witch's Apprentice:	80741828
Witty Phantom:	36304921
Wodan the Resident:	42863273
Wolf:	49417509
Wood Clown:	17511156
Wood Remains:	17733394
Wow Warrior:	69750536
Wretched Ghost of Darkness:	17238333
Yado Karu:	29380133
Yaiba Robo:	10315429
Yamadron:	70345785
Yamadron Ritual:	29089635
Yamatano Dragon Scroll:	76704943
Yami:	59197169
Yaranzo:	71280811
Yashinoki:	41061625
Yormungarde:	17115745
Zanki:	30090452
Zarigun:	10598400
Zera Ritual:	81756897
Zera the Mant:	69123138
Zoa:	24311372
Zombie Warrior:	31339260
Zone Eater:	86100785



Tony Hawk's Underground 2

Não tem pra ninguém! Tony Hawk ainda é o melhor de todos!

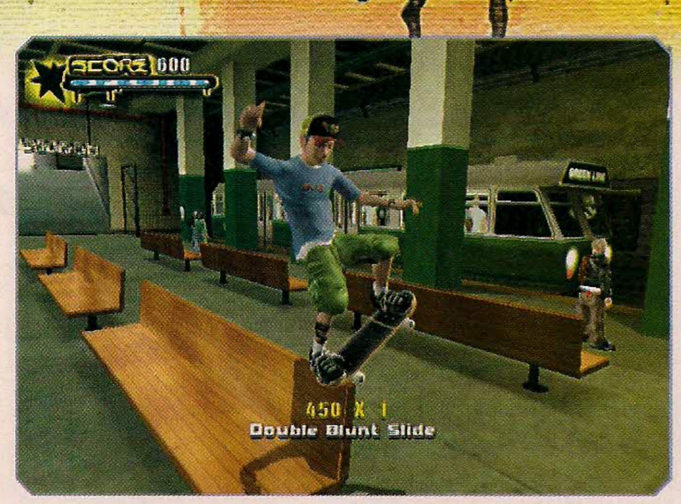
Gráficos	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	10.0
Diversão	10.0
Replay	10.0
Nota Final	9.0

Produtora	Activision
Desenvolvimento	Neversoft Ent.
Jogadores	1 a 2
Gênero	Esporte

Pode aposentar todos os outros jogos de skate que você possa ter em casa, THUG 2 agora é lei.

Quando foi a última vez que você jogou **Tony Hawk's Underground**? Há dois ou três dias, talvez? É, parar de jogar o melhor game de skate é uma tarefa muito difícil e isso só acontece quando se tem algo melhor. No caso de jogos de skate só dá para trocar um Tony por outro e esse momento chegou. **Tony Hawk's Underground 2** consegue ser ainda melhor que o primeiro e isso faz de todos nós jogadores mais felizes!

Use a nova manobra Natas Spins para girar em cima de hidrantes e latas de lixo e aumentar mais sua pontuação



DOIS JOGOS EM UM

A série **Tony Hawk** inova a cada lançamento. As mudanças mais importantes começaram a surgir a partir de **THPS4**, quando o antigo esquema de sessões de dois minutos foi dispensado. O jogador podia andar livremente pelas fases sem se preocupar com o tempo e começar os objetivos no momento que bem entendesse.
Para dar início a um desafio, era só conversar com os personagens secundários espalhados pelas diferentes áreas do jogo. Na versão lançada no ano passado (**THUG**), essa opção foi mantida, mas o jogo trouxe outra mudança significativa: o modo principal ganhou uma história como pano de fundo. Essas novidades deram fôlego extra à serie, mas também deixaram muitos fãs antigos insatisfeitos.
Para tentar acalmar os ânimos e agradar gregos e troianos, a desenvolvedora resolveu unir o útil ao agradável. Além do Story, **THUG 2** conta com o modo Classic, que traz de volta as antigas sessões com tempo cronometrado.
O enredo do modo Story tem início em Nova Jersey, a primeira cidade visitada em **THUG**. Enquanto seu personagem radicaliza no half-pipe central do bairro onde mora, um furgão preto surge do nada e o sequestra. Assim como ele, vários outros skatistas passam pela mesma situação. A idéia, criada pelas mentes da dupla de profissionais Bam Margera e Tony Hawk, é dividir o grupo em dois times para uma turnê pra lá de inusitada: a World Destruction Tour, cujo propósito é barbarizar por algumas das cidades mais conhecidas do mundo, realizando as mais diversas e enlouquecidas missões, sim se você teve a impressão de já ter visto isso antes, fique sabendo que o enredo é uma mistura de dois episódios do programa Viva La Bam, estrelado pelo próprio Bam Margera.



UMA NOVIDADE ATRÁS DA OUTRA

Quando **THUG2** foi anunciado, era difícil acreditar que ele seria tão bom quando o anterior. Imaginar novas manobras e opções tão inovadoras como as já existentes era algo quase impossível. Sorte que a equipe responsável pela série é muito boa e bem criativa.
Mesmo pequenas, as novidades aparecem em grande número e a jogabilidade é o aspecto onde elas mais se destacam. As manobras Backflip, Frontflip e Roll, até então realizadas somente em movimentos especiais, agora podem ser feitas a qualquer momento. O funcionamento é simples: basta segurar um botão de manobra (exceto o de grind) e pressionar duas vezes o direcional no sentido desejado para fazer o personagem girar horizontal ou verticalmente.
Mas isso não é tudo: a manobra Natas Spin, criada pelo skatista Natas Kaupas na década de 80, também está presente, com ela é possível dar continuidade aos combos e rodopiar insanamente em cima de hidrantes, latas de lixo e outros objetos circulares.
A liberdade de ações é bem maior em **THUG2**. As fases são maiores verticalmente, existem diversos atalhos secretos e os períodos do dia mudam conforme o tempo que você passa jogando. Além disso, pode-se colar adesivos em diversos lugares usando a manobra Sticker Slap (antiga Wallplant), pichar paredes com desenhos criados pelo próprio jogador e atirar coisas em pedestres para causar confusão e completar alguns objetivos.
Até o ataque de raiva que muitos skatistas profissionais têm quando erram as manobras aparecem no jogo. Trata-se da opção Freak Out, que serve para compensar a pontuação perdida quando você cai durante um combo. Assim que a barra surge, você pode pressionar rapidamente o botão indicado para que o personagem destrua o skate. São cinco animações diferentes, cada uma mais nervosa que a outra e, conseqüentemente, com valores equivalentes ao tamanho de sua ira. Dessa forma, você já dá início a uma nova seqüência com uma certa quantidade de pontos no placar.
Para finalizar a lista de novidades com chave de ouro, **THUG2** marca a estréia do Focus, que funciona como o conhecido efeito Bullet Time, aproximando a câmera do skatista e desacelerando a velocidade da ação. Dá para curtir os movimentos detalhadamente e aumentar a adrenalina das manobras!



SE NÃO É SKATE, ESQUEÇA!

Uma outra opção inédita do game, presente apenas no modo Story, é a de poder alternar entre até quatro personagens diferentes em cada fase: você, um profissional, um convidado e um skatista secreto. No entanto, nem todos eles utilizam o skate. Steve-O, do seriado Jackass, por exemplo, usa um touro mecânico móvel nas ruas de Barcelona. O aborígene, personagem secreto da Austrália, utiliza um minúsculo cart. Ao contrário das limitações de percurso que os carros apresentavam em **THUG**, os veículos de **THUG2** podem fazer os mesmos percursos feitos com um skate. Mas é aí que está o grande defeito do jogo. Os carangos possuem uma velocidade tão alta, que se tornam impossíveis de controlar. Conseguir a pontuação necessária em algumas missões é outro problema. Como a quantidade de manobras que podem ser executadas com eles é muito pequena, é preciso muitas tentativas para alcançar a marca necessária.

Felipe Azevedo



DEF JAM: FIGHT FOR NY

Violência, protesto musical e gente famosa quebrando o pau!

Quem jogou Def Jam: Vendetta, **viu que a soma dos elementos luta livre + briga de rua + rappers famosos e polêmicos, resultam no mínimo em um game diferente. E mesmo que o primeiro game da série não tenha lhe agradado tanto, prepare-se para** Def Jam: Fight for NY.



Na vida real os rappers não precisam brigar entre si para ganhar dinheiro ou fama. Na verdade eles são muito unidos e defendem uma ideologia. Snoop Dogg é um exemplo dos talentos que surgiram do Rap.

Gráficos	8.0
Som	9.0
Jogabilidade	7.5
Diversão	8.0
Replay	7.0
Nota Final	8.0
Produtora	EA Games
Desenvolvimento	EA Canada
Jogadores	1 a 2
Gênero	Luta

Muita pancadaria, no estilo briga de rua, embalada pelo som dos melhores rappers.



OS COMBATES ESTÃO DAQUELE JEITO

Este jogo não se trata de uma simples continuação retocada, que usa o nome dos rappers mais famosos dos Estados Unidos para vender um produto e empurrar mais um game tosco goela abaixo dos fãs e jogadores ocasionais. Muito pelo contrário, a evolução é significativa em todos os aspectos: grande variedade de personagens, jogabilidade animalesca permitindo a combinação de diversos movimentos, muitas arenas de briga com ambiente bem trabalhado, aproveitamento de diversas técnicas de luta, golpes especiais e total realismo de combate com lutadores que sangram e vomitam. Além disso, o game apresenta boa variação nos modos de jogo retratando o submundo das brigas de rua e o confronto de gangues rivais: como no caso das turmas do D-Mob e do Crow, que se enfrentam pelo domínio dos guetos de New York.

ENCARE A ROTINA DA TURMA E APRECIE O ESTILO RAPPER

É fato que todo game de luta não precisa ter um enredo envolvente para justificar a pancadaria, apenas um motivo para iniciá-la. Tudo começa quando D-Mob, o grande vilão do game anterior, trama uma fuga da prisão e escolhe você para pilotar o carro da escapada. Ao sair da cadeia, D-Mob fica sabendo do circuito clandestino de lutas e ele entra nessa para reconquistar o domínio e o rspeito da galera. O lutador reúne uma turma e parte para a briga contra a turma rival, comandada por um homem conhecido apenas como "Crow" (representado por Snoop Dogg). Assim já temos um bom motivo para cair na porrada do modo Story. O bacana é que você participa da história criando seu próprio personagem, definindo o porte físico, rosto, marcas de expressão, cabelo, barba e bigode, entre outras características. Nesta versão, o modo Story é pelo menos três vezes mais extenso e profundo se comparado a mesma opção que tínhamos no game anterior. Além dos combates diretos contra os adversários, que acontecem com freqüência, o jogador terá outras coisas para fazer. Em diversos pontos da cidade, você encontra lojas de roupa, barbearia, salões de tatuagens e até joalherias, onde é possível melhorar ou simplesmente transformar a imagem do seu personagem. Mas antes, o jogador precisará ganhar dinheiro nas lutas. Com o bolso cheio, dá para dar um trato no visual do pesonagem, o que influenciará no carisma e respeito que os outros têm por ele. Vale até freqüentar o ginásio, comandado por Henry Rollins. É possível melhorar seus atributos, distribuindo os pontos ganhos nas lutas, para aumentar sua força, velocidade e melhorar a condição física. Além disso, você pode comprar técnicas para desenvolver novos estilos de luta (existem cinco no total e você pode comprar três para criar uma combinação brutal), e até novos golpes especiais. São mais de quarenta celebridades do universo do Rap, entre eles gente como Xzibit, Method Man, Redman, WC, Mack 10, Ice-T, Busta Rhymes, Fat Joe, Slick Rick, Erick Sermon, Flava Flav, Warren G, David Banner, Ghostface Killah - cada um com sua própria história amarrada ao modo Story. Faltou a presença de 50 Cent, Eminem, D12, P. Diddy e outros grandes pensadores.

A parte sonora dispensa comentários (apesar das músicas terem sido editadas e suavizadas), pois além do repertório conter as melhores composições dos astros do game, os lutadores também foram dublados pelos próprios artistas.

Mas a pancadaria também tem sua parcela negativa e, apesar do alto nível de diversão, **Def Jam: Fight for NY** torna-se repetitivo. Depois que o jogador utiliza muito um mesmo lutador, os combates perdem um pouco a graça por conta da repetição de movimentos. Na verdade isso ocorre por causa da velocidade com que as ações acontecem, em que socos, chutes e agarrões exigem decisões rápidas e, justamente por isso, quem está jogando acaba tendo a impressão de estar usando sempre os mesmos golpes. Outro ponto fraco é o tempo dos load times entre uma briga e outra, que são demorados e exigem paciência.

Fight for NY apresenta um visual muito bom, boa jogabilidade e traz algumas inovações. Reuna os amigos no final de semana para saber quem é o melhor, cada um lutando com seu ídolo do Rap.

Gilsomar Livramento

AS MUSAS DO RAP

Não dá para deixar de mencionar o sistema de "namorada", em que o personagem pode conquistar uma companheira. Entre as mulheres disponíveis estão celebridades como Carmen Electra, Lil Kim, Kimora Lee Simmons e Shawnna. Além delas os produtores também colocaram umas garotas virtuais.

E o que fazer para chamar a atenção de uma delas? Simples: ganhe muitas lutas, acerte no visual do seu personagem e some uma boa quantia em dinheiro – além de demonstrar virilidade. Algumas de suas decisões podem influenciar no modo com que os outros vêem você e isso inclui a mulherada.



mega man x: command mission

Mega Man sempre foi mais conhecido por seus bons games de plataforma, que apresentavam uma fórmula simples e funcional. A criatividade no desenvolvimento das fases e dos inimigos era o ponto alto a cada nova aventura lançada. O herói passou por várias experiências e apareceu em games irreconhecíveis. Em **Mega Man X: Comand Mission** a Capcom segue a linha de um RPG, com as batalhas surgindo aleatoriamente no caminho, Mega evoluindo conforme ganha experiência e novos heróis se juntando ao grupo durante a aventura. O melhor é que tudo isso foi somado a simplicidade, criatividade e funcionalidade de sempre. O resultado é um jogo emocionante, de visual caprichado, com muita ação e menos exploração.

Rebelados em Giga City

Nesta aventura Mega Man precisa encarar as forças rebeldes que tentam tomar a cidade de Giga City. O enredo não é muito profundo, mas mostra-se sustentável conforme se progride na aventura. O jogo é dividido em missões, sem que haja espaço para tarefas paralelas e isso facilita o entendimento dos fatos.

As batalhas surgem aleatóriamente enquanto o herói se locomove pelos cenários. Apesar de um pouco devagar, o sistema funciona bem: os personagens atacam por turnos e devem aguardar o recarregamento das armas; é possível selecionar o inimigo que receberá o golpe e também atacar com uma arma principal e mais duas secundárias; a energia dos combatentes aparece na tela; após a vitória são acumulados pontos de experiência (para evoluir os lutadores) e dinheiro (usado para comprar itens). O destaque fica por conta das combinações de ataque: cada personagem possui um ataque principal, duas armas secundárias e uma habilidade especial. Dá para configurar um disparo diferente em cada botão e detonar três golpes no mesmo turno. O ataque especial consome energia da barra de especiais e pode ser aplicado em níveis – Mega Man concentra o poder de seu Buster e, na potência máxima, dispara uma rajada que atinge vários inimigos. Os heróis também podem se "transformar" por um curto período de tempo e assumir formas mais poderosas e ganhar novos ataques. Em determinados momentos o jogador controlará até três robôs na arena e isso permitirá uma nova seqüência de combos devastadores: o Final Strike. Esta situação acontecerá esporadicamente e o jogador atacará com os três lutadores ao mesmo tempo, desferindo golpes de todos os tipos e causando um dano radical no inimigo.



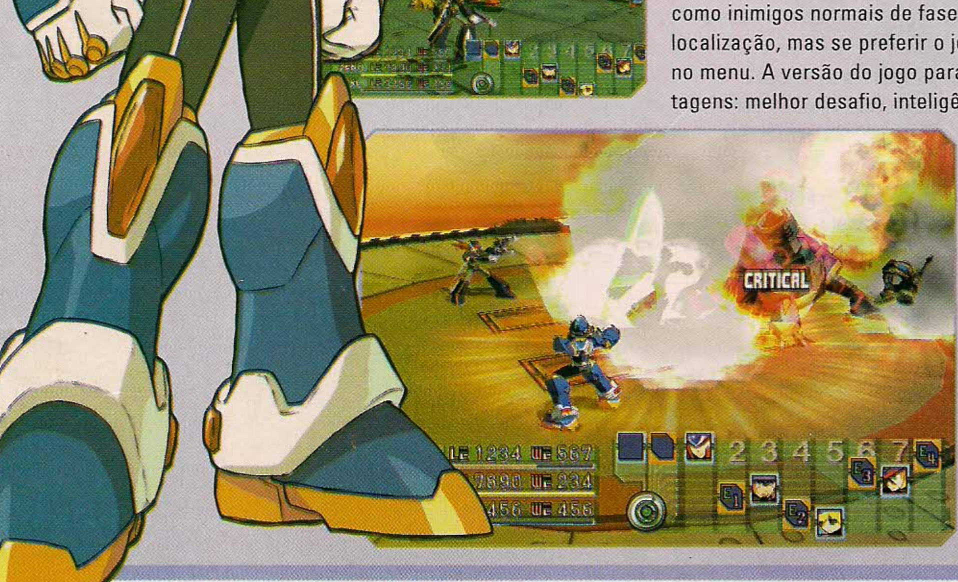




Está para nós!

Apesar de ter um baixo percentual de exploração e ser mais focado na ação, Comand Mission está mais para os amantes do gênero RPG. Os cenários são um tanto repetitivos e isso explica as mudanças na visão de jogo durante as batalhas – uma tentativa clara de quebrar a rotina do game. Mesmo com diversos robôs incrivelmente bem feitos, alguns inimigos clássicos, como aquele irritante soldadinho que se esconde embaixo do capacete, aparecem como inimigos normais de fase. Um radar no canto da tela ajuda na localização, mas se preferir o jogador pode acessar o mapa da fase no menu. A versão do jogo para GameCube apresenta algumas vantagens: melhor desafio, inteligência artificial melhor desenvolvida nos inimigos, menor tempo de loading, melhor fuência de animação e ações exclusivas com o GBA.

Ronny Marinoto





Gráficos	8.5
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	8.0
Replay	7.0

8.0 Nota Final

Produtora	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Prod. Std. 3
Jogadores	1
Gênero	RPG

Por seu o primeiro RPG da série X, até que Mega Man se saiu muito bem!

X-men Legends

Este é o primeiro RPG baseado nos heróis mutantes da Marvel. O game desafia os jogadores a ampliar os poderes dos super-heróis, criando, personalizando e controlando um time de quatro mutantes com poderes e técnicas de luta diferentes. Na lista de personagens estão alguns dos mais famosos heróis dos quadrinhos como Wolverine, Gambit, Cíclope, Jean Grey e Tempestade. Você terá de comandá-los em uma luta contra irmandade de mutantes malignos, liderados por Magneto, para impedir a extinção da humanidade.

O game pode ser mais bem descrito como uma mistura de jogo de luta com RPG. Os controles são simples, apenas apertando os botões é possível desferir socos, chutes e golpes especiais. Controlando os quatro personagens, você precisa trocar de um para o outro para poder lutar com todos os adversários e assim poder avançar no jogo. No quesito RPG existe a possibilidade de evoluir os personagens, escolhendo entre quatro atributos específicos, além de seguir uma história bacana e ter que fazer alguns objetivos resolvendo uma série de puzzles. Tudo isso garante de 40 a 60 horas de jogo que vão fazer você quebrar a cabeça.

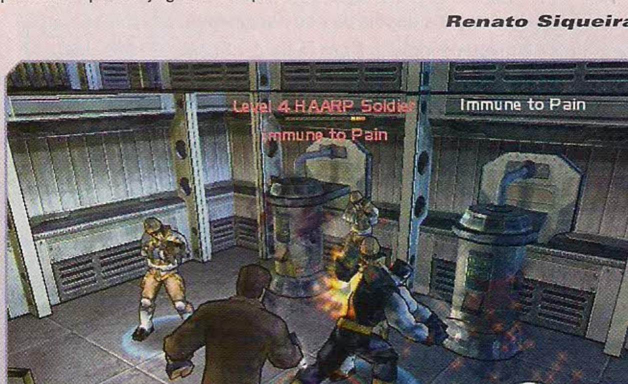
O visual do game é bacana e, ao contrário do que havia sido anunciado pela Activision meses atrás, foi acrescentado ao game um Multiplayer para até quatro jogadores que vai aumentar ainda mais a diversão.

Renato Siqueira

Gráficos	6.0
Som	5.5
Jogabilidade	7.5
Diversão	7.0
Replay	6.5
Nota Final	**7.0**

Produtora	Activision
Desenvolvimento	Raven Software
Jogadores	1 ou 2
Gênero	RPG

Os mutantes da Marvel já estavam ficando saturados de tantos jogos de ação e luta. É uma saída que vale conferir.





Kirby The Amazing Mirror

Bolinha cor-de-rosa agora com celular e tudo!

Por Juliana Fernandes

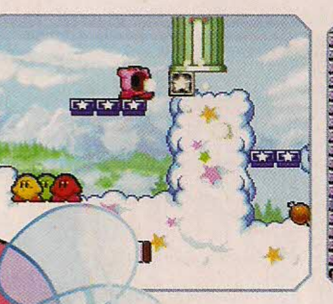
Em 1992, uma simpática bolinha cor-de-rosa chegava aos Game Boys da terra do sol nascente. O personagem chamado de Kirby era a estrela principal de **Kirby's Dream Land**, um game da época em que o GB ainda nem tinha cores. Hoje, um pouco mais de dez anos depois do seu nascimento, o bichinho rosa já participou de diversos jogos e é pra lá de conhecido. E mais uma vez volta para o portátil em uma nova aventura: **Kirby The Amazing Mirror**.



ESPELHO ESPELHO MEU...

Aqui os vilões da história invadiram o Mirror World e quebraram o espelho principal do local. Agora, cabe a você – e ao Kirby, claro – fazer com que tudo volte ao normal. O único problema é que os pedaços do tal objeto foram espalhados pelo mundo e estão bem guardados por chefes! Nada que você não esperava, certo?

O jogo segue um modo não linear, ou seja, não existe uma ordem certa de fases. Quem escolhe o caminho é o jogador. Quer entrar primeiro no estágio da direita? Tudo bem! Prefere o da esquerda? Fique à vontade. Aliás, falando nas fases, prepare-se. Elas são bem variadas e divertidas. Algumas vezes você poderá controlar um Kirby cupido, que é fofo e voa por aí atirando flechas nos seus inimigos. Em outras, nosso amigo rosa se tornará um ninja e sairá batendo em todos os monstros usando voadoras ou chutes rápidos e poderosos. Para conferir todas as versões do personagem basta engolir certos adversários. Está precisando restaurar suas energias? Então experimente comer algumas coxinhas que serão encontradas pelo trajeto.





ALÔ? EU PODERIA FALAR COM O KIRBY?

Mas tudo isso você já viu nos games anteriores, certo? Pois a grande novidade fica por conta do celular. Sim, a bolinha rosada agora possui um telefone. Quando as coisas apertarem, experimente ligar para os seus amigos! Na mesma hora mais três Kirbies aparecerão, mostrando que a união faz a força até mesmo contra aquele chefe mais chato. Só tome cuidado para que ele não fique sem bateria! Para que isso não aconteça, não esqueça os carregadores que estarão jogados por aí. No geral, **Amazing Mirror** é fácil. Os controles não exigem nenhuma prática, e é difícil perder suas preciosas vidas no meio de uma luta – mesmo para os iniciantes que não conhecem todas as habilidades do personagem. Os gráficos são bons, bem feitos e coloridos. Os sons seguem a mesma linha, sendo agradáveis. Além disso tudo, também há um modo Multiplayer e mini-games escondidos pelos estágios. Aproveite, pois é uma ótima pedida para sua coleção de fitas fofas.





Gráficos	8.5
Som	7.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	9.0
Replay	8.0

9.0 Nota Final

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1 a 4
Gênero	Ação

Por fazer o estilo "bonitinho", este chamará a atenção das meninas. Mas meninos, não tenham medo!







Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force

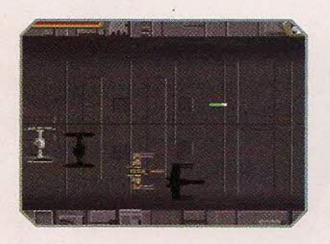
Além de lançar o DVD da primeira trilogia de Star Wars, a Lucas Art resolveu lançar também um game da saga mais famosa do universo. **AotF** foi desenvolvido pelo mesmo grupo que fez a versão portátil de **Prince of Persia: Sands of Time**, e é bem clara a influência de **PoP** na movimentação de Luke Skywalker e no estilo de jogo. Você encarna Luke, e deve passar por todos os cenários da trilogia. As vezes a pé, com o Sabre de Luz ou com pistolas, e em outras partes pilotando um X-Wing – que aqui mais parece um carrinho de bate-bate que solta tiros... O jogo infelizmente não é um dos melhores já feitos sobre Star Wars. Os gráficos são apenas medianos, e a musica, a mesma do filme, já foi tocada com bem mais qualidade em outros jogos. Definitivamente a sensação de jogar esse jogo tão fraco é tão ruim quanto a de ver a trilogia sagrada sendo alterada a cada nova jogada de marketing do titio George Lucas. Passe longe para não ter um ataque.

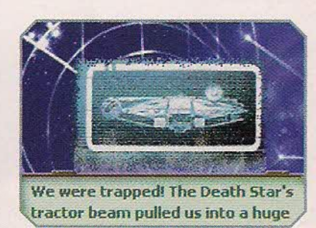
Daniel Lima











Dragon Ball Z: Buu's Fury

Esse novo jogo de **DBZ** é na verdade uma continuação de **Legacy of Goku 2**. Como você deve estar imaginando, ela mostra a última saga da fase Z, a luta contra Majin Boo. O "RPG" continua totalmente baseado na versão anime, e com o mesmo esquema de lutas e de aumento de nível. A única grande diferença na jogabilidade é o botão de bloqueio. O problema é que ele raramente será usado, já que vale muito mais a pena esquivar ou sair soltando Kame Hame Has pela tela. Os personagens disponíveis são Goku, Gohan, Vegeta, Trunks e Goten, ou ainda as versões fundidas de alguns dos personagens. Tudo igualzinho ao que foi visto na TV. E aí é que está o problema... Quem viu o anime e já conhece os games anteriores, já sabe tudo o que vai acontecer. Uma vez que a história já é conhecida, o que se espera é que caprichem mais na parte das lutas, que é o que os fãs realmente gostam... Mas as lutas continuam tão fáceis quanto no jogo antigo. Aliás, o jogo tem os mesmos gráficos, o mesmo sistema das lutas, e até os mesmos defeitos! Se quiser um verdadeiro jogo de **DBZ**, vá atrás de **Super Sonic Warriors**.

Daniel Lima



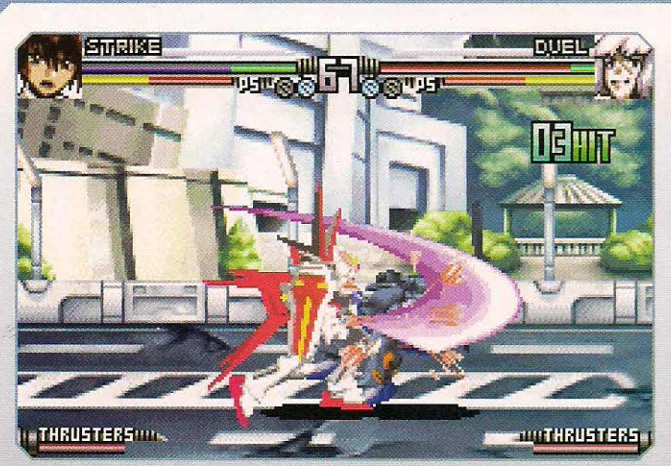


Gráficos	5.0
Som	5.5
Jogabilidade	6.0
Diversão	4.5
Replay	3.0
Nota Final	3.5
Produtora	Atari
Desenvolvimento	Webfoot Technologies
Jogadores	1
Gênero	RPG Ação

Esse jogo é mais do mesmo. Quem não gostou dos outros, não irá gostar deste.



Gundam Seed: Battle Assault





Gundam é mais um dos animes que fazem sucesso por décadas no Japão, mas que nunca tiveram sua merecida atenção aqui no Brasil. Tanto que a única temporada que conseguiu chegar aqui foi a Wing. Mas a falta do anime no país não torna o jogo menos interessante. Ao todo são 12 Gundams disponíveis e vários modos de jogo: Normal, Vs, Training, Survival, Time Limit, Time Trial, e Free Battle. O Normal mostra a história do Anime, mas ele é muito pobre. Os diálogos são fracos, e quem quiser conhecer o anime pelo jogo vai continuar sem conhecer nada mesmo. Você vai acabar ignorando isso e partindo para as lutas, que são bem simples. Em pouco tempo você vai pegar os golpes e combos, e ainda pode preparar seu Gundam para melhor se adaptar à sua estratégia. Os gráficos e os sons do jogo são muito bons, os personagens e os Gundam ficaram simplesmente perfeitos na telinha do GBA. Esta é uma ótima alternativa para os amantes de jogos de luta. E, com os fortes rumores da vinda de Gundam Seed para o Brasil, os fãs dos robôs gigantes podem ir se preparando.

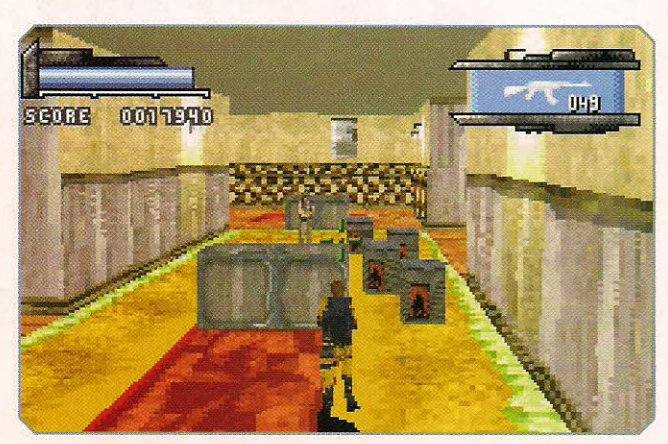
Daniel Lima



Gráficos	8.0
Som	7.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	8.0
Replay	8.0
Nota Final	**8.0**
Produtora	Bandai
Desenvolvimento	Bandai
Jogadores	1 a 2
Gênero	Luta

Mesmo quem não conhece Gundam deveria conferir essa pancadaria de Mechas.

Kill.Switch



Kill.Switch é uma tentativa de se fazer um Jogo de tiro em terceira pessoa para o GBA, no estilo Tomb Raider. Pode-se dizer que a tarefa ingrata foi parcialmente cumprida. Os gráficos são impressionantes para o hardware do portátil, mas o jogo ainda assim é fraco. Afinal a fórmula é difícil de ser aplicada numa tela tão pequena. Logo no começo do jogo existe um tutorial. Se você conseguir utilizá-lo bem, pegar o jeito e o timming certo para dar os tiros ou se movimentar com o direcional e os botões L e R, então o game se tornará fácil demais. Basicamente você deve se esconder atrás de alguma parede, mirar, atirar e repetir. Os inimigos só o acertam se você der muita bobeira, como ficar passeando na tela muito perto deles. Caso contrário nunca o acertarão. O problema é que você também nunca acertará seus inimigos, e a preocupação maior acabará sendo a falta de munição por errar demais. Quem quer um jogo realmente bom de tiro em três dimensões para um portátil terá que esperar até a chegada do Nintendo DS.



Daniel Lima

Gráficos	7.5
Som	5.5
Jogabilidade	3.0
Diversão	3.0
Replay	3.0
Nota Final	**4.0**
Produtora	Destination Software
Desenvolvimento	Visual Impact
Jogadores	1
Gênero	Ação

Se quiser jogar um bom tiro em 3D, procure o Cubo ou tire a poeira do seu N64. Aqui você não acha.



Bubble Bobble: Old and New

Você se lembra daqueles jogos clássicos como **Donkey Kong** e **Ice Climbers**? Se sim, com certeza verá uma certa semelhança entre eles e **Bubble Bobble** – principalmente quando se trata de estilos e cenários. Você controla o dinossaurozinho verde pelos cem estágios disponíveis, e sua missão é dar um jeito nos monstros que aparecem por toda a parte. No início não é muito complicado vencê-los, já que eles aparecem em pouca quantidade. Mas depois de alguns níveis a situação complica bastante. O game é dividido em dois modos praticamente iguais: Old e New. As únicas diferenças ficam por conta da parte gráfica e dos sons. Enquanto o primeiro tem gráficos e sons simples – como aconteciam com games antigos –, o segundo é mais (não muito) bem trabalhado. Os personagens foram redesenhados e até ficaram mais rápidos! Pode parecer chato, mas acredite, não é.

Juliana Fernandes









GoldenEye (N64) 007

James Bond se garante entre os melhores do gênero Tiro em Primeira Pessoa!

Por Orlando Ortiz

Enganados estavam os que pensavam que os jogos de tiro em primeira pessoa estavam sob domínio dos jogadores de PC. A Rare (produtora de jogos como **Killer Instinct** e **Conker's Bad Fur Day**) também lançou um título cheio de novidades e que viria a se tornar um ícone do gênero tiro em primeira pessoa.



N64, o melhor acessório para espiões!

Para os padrões da época, **GoldenEye** contava com recursos superiores a muitos games de PC - diversas armas, estágios grandes e variados, suporte do Rumble Pack (acessório que faz vibrar o controle do N64), além é claro do Multiplayer fabuloso com quatro jogadores no mesmo console. Definitivamente James Bond chegou para mostrar o que o Nintendo 64 era capaz.

Além de bem elaborado, o jogo apresenta elementos conhecidos do espião como armas (a famosa pistola PP7) e engenhocas (o relógio faz-tudo de Bond). No primeiro estágio, por exemplo, pode-se utilizar o rifle Sniper (arma de longo alcance e com mira telescópica) para liquidar os inimigos distantes, inclusive acertando os que ficam nas torres. Em outras ocasiões, Bond precisa trocar sua pistola por sua mente brilhante para conseguir informações, abrir portas ou acessar computadores.

Não fique admirado caso um personagem do jogo comece a se coçar, também é possível conversar com outros guardas e até espantar mosquitos: os personagens foram programados com diversas ações comuns para dar maior realismo ao ambiente. A inteligência artificial é muito boa: se você resolve se esconder atrás de algum objeto, os inimigos ficaram esperando a oportunidade certa para atacá-lo, chamarão reforços para um possível cerco e tomarão decisões baseadas nas suas atitudes. As câmeras, espalhadas por diversas salas, também servem para o desenvolvimento da tática inimiga: por isso, acabe com elas antes que seja visto.

Na rotina do espião o jogador enfrentará fases com ação e tiroteios intensos, e trechos de estratégia total para se infiltrar em bases.

Vivendo perigosamente



A sensação de estar dentro de um filme do Agente 007 é constante. Fator reforçado pela trilha sonora carregada das fases, que caracterizam ainda mais cada cena.

Adicione a isso balas ricocheteando, som de passos, vidros quebrando, explosões vibrantes e você terá uma experiência sem igual.

Jogar com os amigos é a melhor parte: você tem onze estágios para escolher (e uma opção de seleção aleatória); existem dois modos de jogo (Deathmatch – famoso mata-mata – e Capture the Flag - roube a bandeira inimiga e traga-a para a sua base). Como o Nintendo 64 não utilizava nenhum recurso como modem ou Internet, a tela era dividida para acomodar os outros jogadores, porém de maneira que não interferia na diversão.

E a violência foi muito bem dosada, sem exageros ou regulagens: você pode atirar em várias partes do corpo (perna, cabeça, peito) de um inimigo, que terá reações diferentes. Você pode até mesmo errar um tiro e acertar o chapéu de sua vítima. Apesar do jogo ter sangue, os personagens mortos desaparecem após um tempo

para suavizar o efeito.
Muitas pessoas ainda tiram o N64 do armário só para jogar **GoldenEye**. A tarefa de terminar todos os níveis nas várias dificuldades não é fácil, porém é extremamente gratificante. Entra para a lista de melhores jogos de tiro, pois conseguiu se livrar de clichês, combinar ação, estratégia e um dos maiores ícones do cinema em um só pacote. Quem sabe **GoldenEye: Rogue Agent** anlcance o mesmo sucesso e daqui muitos anos ele apareça nesta seção!

Dicas

Habilitar a dificuldade 007
Complete as missões de 1 a 9 jogando no modo "00 Agent".

Habilitar o modo Painball
Termine o estágio Dam em menos de 02m e 40s e jogando na dificuldade Secret Agent.

Modo Turbo
Chegue ao final da missão Silo em menos de 03:00 minutos e jogando na dificuldade Agent.

Invencibilidade
Complete o estágio Facility em menos de 02m 05s e jogando na dificildade 00 Agent.

Tenha dois Lança-Granadas
Complete o estágio Surface em menos de 3m 30s e jogando na dificuldade Secret Agent.

Tenha dois Lança-Mísseis
Complete o estágio Bunker em menos de 04:00 minutos e jogando na dificuldade 00 Agent.

Mini-Bond
Termine a fase Surface 2 em menos de 04m15s e jogando no modo 00 Agent.

Modo Donkey Kong (personagens deformados):
Para deixar todos os personagens com cabeção, braços compridos, pernas curtas e curvadas, termine o estágio Runway em menos de 05:00 minutos e jogando na dificuldade Agent.

Army Men: Sarge's Heroes

Habilite todas as armas
Entre com a Password NSRLS. Inicie um jogo e quando as ordens aparecerem, aperte B até surgir a arma desejada. Daí é só confirmar a escolha apertando A.

Digite as passwords para obter o efeito desejado:
MMLVSRM: munição no máximo
PLSTRLVSVG: jogar com General Plastro
TNSLDRS: para escolher a versão de metal dos soldados
SHRMNSLDR: jogar com Hail Mendheimicus
GRNGRLRX: jogar com Vikki
STPDMN: Jogar com Hoover e Riff
DRVLLVSMM: modo miniatura
LVNGLRG: modo gigante
DNSTHMN: direto para a última fase
RDHNTRK: Vença automaticamente todos os níveis, exceto o último

Passwords para todas as fases

Fase	Password
Attack	LNLGRMM
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover	SCRDCT
Thick	STPDMN
Snow	BLZZRD
Shrap	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch	HTTTRT
Showdown	
ZBTSRL	
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home*	VRCLN

*Este código também habilita todos os personagens no modo multiplayer.



Reiniciar a fase
Durante o jogo, pressione e segure R+L+C-↓ para retornar ao início da fase.



Army Men: Sarge's Heroes 2

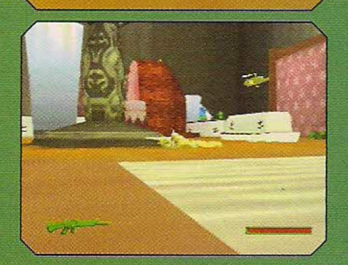


Passwords para detonar no jogo!
SLGFST: munição completa
GBZRK: obter todas as armas
TNMN: uniforme de papel-alumínio
PLSTRLVSVG: jogar com General Plastro
GRNGRLRX: jogar com Vikki
DRVLLVSMM: modo miniatura

Todas as fases

Fase	Password
Bridge	FLLNGDWN
Fridge	GTMLK
Freezer	CHLLBB
Inside Wall	CLSNGN
Graveyard	DGTHS
Castle	FRNKNSTN
Tan Base	BDBZ
Revenge	LBBCK
Desk	DSKJB
Bed	GTSLP
Blue Town	SMLLVLL
Cashier	CHRGT
Train	NTBRT
Rockets	RDGLR
Pool Table	FSTNLS
Blue Town	SMLLVLL
Pinball Table	WHSWZRD







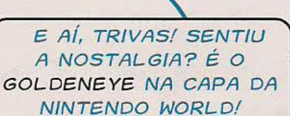


LINHA CRUZADA

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

NOSSO AMIGO JAMES BOND

Os velhos (e bons) tempos de GoldenEye 007



CARA... NÃO SEI SE POSSO INCLUIR GOLDENEYE NA SEÇÃO "NOSTALGIA" DE MEUS GAMES. SEMPRE QUE VOU NA CASA DE UM AMIGO NOSSO (O EDUARDO FIDÉLIS, QUE ATÉ ESCREVEU O DETONADO DESSE GAME NA NW ESPECIAL 1), A GENTE ACABA BATENDO UM MULTIPLAYER COM MAIS DOIS CAMARADAS. ACHO QUE NUNCA VOU PARAR DE JOGAR ISSO! JÁ QUE DÁ PARA PASSAR PRO LADO DOS BANDIDOS NESSE NOVO GAME, TALVEZ MINHA OPINIÃO MUDE UM POUQUINHO...

EU JOGUEI ESSE ROGUE AGENT E ACHEI MUITO DIFERENTE DAQUELE DO N64, APESAR DO CLIMA SER O MESMO. E ESSE NEGÓCIO DE JOGAR COM O VILÃO NEM VAI FAZER TANTA DIFERENÇA, JÁ QUE NA HORA DA MATANÇA, TANTO FAZ QUEM É DO BEM E QUEM É DO MAL, DIZ AÍ? EU LEMBRO QUANDO GOLDENEYE CHEGOU EM 1997. QUASE NÃO ACREDITEI QUE PUDESSE HAVER GAME ASSIM. FIQUEI CHAPADO!

ISSO AÍ, MANO! SEGUROU NUMA ARMA, JÁ É DO MAL! E O ÚNICO LUGAR EM QUE É BOM SER MAU, É DENTRO DE UM VIDEOGAME. LEMBRA DA PRIMEIRA VEZ QUE PLUGAMOS O GOLDENEYE NO N64? QUASE SAIU TIROTEIO PRA VER QUEM JOGAVA PRIMEIRO...

PRA MIM, GOLDENEYE TEM TUDO O QUE UM GAME PRECISA TER. É BONITO, RÁPIDO, DIVERTIDO, CHEIO DE OPÇÕES E TEM UMA HISTÓRIA INTERESSANTE. SEI LÁ, PARECE QUE AS EMPRESAS ESQUECERAM COMO FAZER GAMES BONS. LEMBRO QUE A MOLECADA ADORAVA PEDIR ESSE GAME NA POWERLINE. CANSEI DE RESPONDER DÚVIDAS SOBRE O GAME DO "GOLDINEI". HA HA HA!

ESSA DO "GOLDINEI" EU TAMBÉM ME LEMBRO E DOU MUITA RISADA. AGORA, ACEITA UMA CRÍTICA NA BOA? VELHO, VOCÊ TÁ SEMPRE RECLAMANDO QUE AS EMPRESAS NÃO FAZEM MAIS GAMES BONS, NO ENTANTO, TÁ SEMPRE SE DIVERTINDO ALI NA SALINHA DE JOGOS. VOCÊ ENDOIDOU?

SÉRIO, CARA. ESSE NOVO GAME NÃO CHEGA AOS PÉS DO GOLDENEYE DO N64. ACHO QUE A GENTE SE DIVERTIA MAIS QUANDO AS COISAS ERAM MAIS SIMPLES. AVANÇO TÉCNICO DEMAIS ATRAPALHA. EU ME DIVIRTO AGORA, MAS CURTIA BEM MAIS ESSE GÊNERO NAQUELA ÉPOCA. QUANTAS VEZES NÃO LEVAMOS O 64 PRA PRAIA E PASSAMOS A NOITE NO TIROTEIO? QUE BALADA O QUÊ!

VOCÊ NÃO ESTÁ SE PRECIPITANDO NÃO? QUANDO VOCÊ JOGOU, AINDA FALTAVAM SEIS MESES PARA O JOGO FICAR PRONTO. TU NÃO BOTA FÉ QUE A EA BOMBOU ROGUE AGENT NESSE MEIO-TEMPO? POR ACASO VOCÊ DEIXOU PASSAR BATIDO A MATÉRIA DE CAPA DESTA EDIÇÃO? EU NÃO TIVE A MESMA SORTE QUE VOCÊ E AINDA NÃO JOGUEI, MAS NÃO VEJO A HORA DE COLOCAR MINHAS MÃOS NESSE GAME!

TÁ CERTO, ENTÃO. SEMANA QUE VEM A GENTE JOGA OS DOIS E COMPROVA QUAL É O MELHOR. SE BEM QUE ESSE PAPO ME DEIXOU COM A MAIOR VONTADE DE JOGAR O BOM E VELHO "GOLDINEI"... CADÊ O NOSSO NINTENDO 64? VAMOS TIRAR UM MULTIPLAYER?

É PRA JÁ, MEU QUERIDO! MAS EU SÓ JOGO COM VOCÊ SE FOR VALENDO ALGUMA COISA. QUE TAL OUTRO ALMOÇO?

PODE PREPARAR O SEU TICKET-REFEIÇÃO AÍ!

TOP 5 Recordar é viver. Aqui estão nossos momentos favoritos do Single Player de GoldenEye 007

1 Mergulho no azul

Logo de cara, nosso agente mergulha para a morte certa em um abismo. Que nada, ele nos enganou direitinho!

2 Xenia, Xenia

A morena é jogo duro e não dá trégua a nosso herói. No duelo sangrento no matagal, só sobrevive quem tiver sangue-frio.

3 Colabora, Natalya!

Quem não sofreu para manter a ruivinha viva em meio ao tiroteio? Ela bem que poderia atrapalhar um pouco menos, né?

4 006, traidor?

Trevelyan, velho companheiro de James Bond morto em combate, revela-se vivo e trabalhando para o inimigo. Que safado!

5 Golden Gun

Como conseguir a famosíssima e desejada arma dourada? Siga o caminho das pedras! O duro é acertar a rota!